2'99 € TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GB ADVANCE • GB COLOR • N•GAGE

Nº 157 • OCTUBRE 2004

HOBBY CONSOLAS

GUÍA COMPLETA
Llega al final de **SILENT HILL 4**

¡QUÉ PASADA!

A TODA VELOCIDAD

Acelera a tope con
COLIN McRAE 5
NEED FOR SPEED 2
WORLD RALLY 4

¡ESPECTACULARES!

LOS REYES DEL DISPARO

METROID PRIME 2
KILLZONE
HALO 2

PRIMER CONTACTO

SPLINTER CELL 3

Así será la nueva entrega del mejor juego de espías

PRIMERA REVIEW

FIFA 2005

¡¡Alucina con las grandes novedades del juego de fútbol más real!!

ADEMÁS...

- Analizamos RESIDENT EVIL OUTBREAK
- Llega el mejor rol con LA TERCERA EDAD
- Ya hemos jugado a PRO EVOLUTION 4

60 JUEGOS NUEVOS

PS2
Nba Live 2005
Crisis Zone
Tony Hawk U. 2
Viewtiful Joe
Sly Raccoon 2
King of Fighters MI

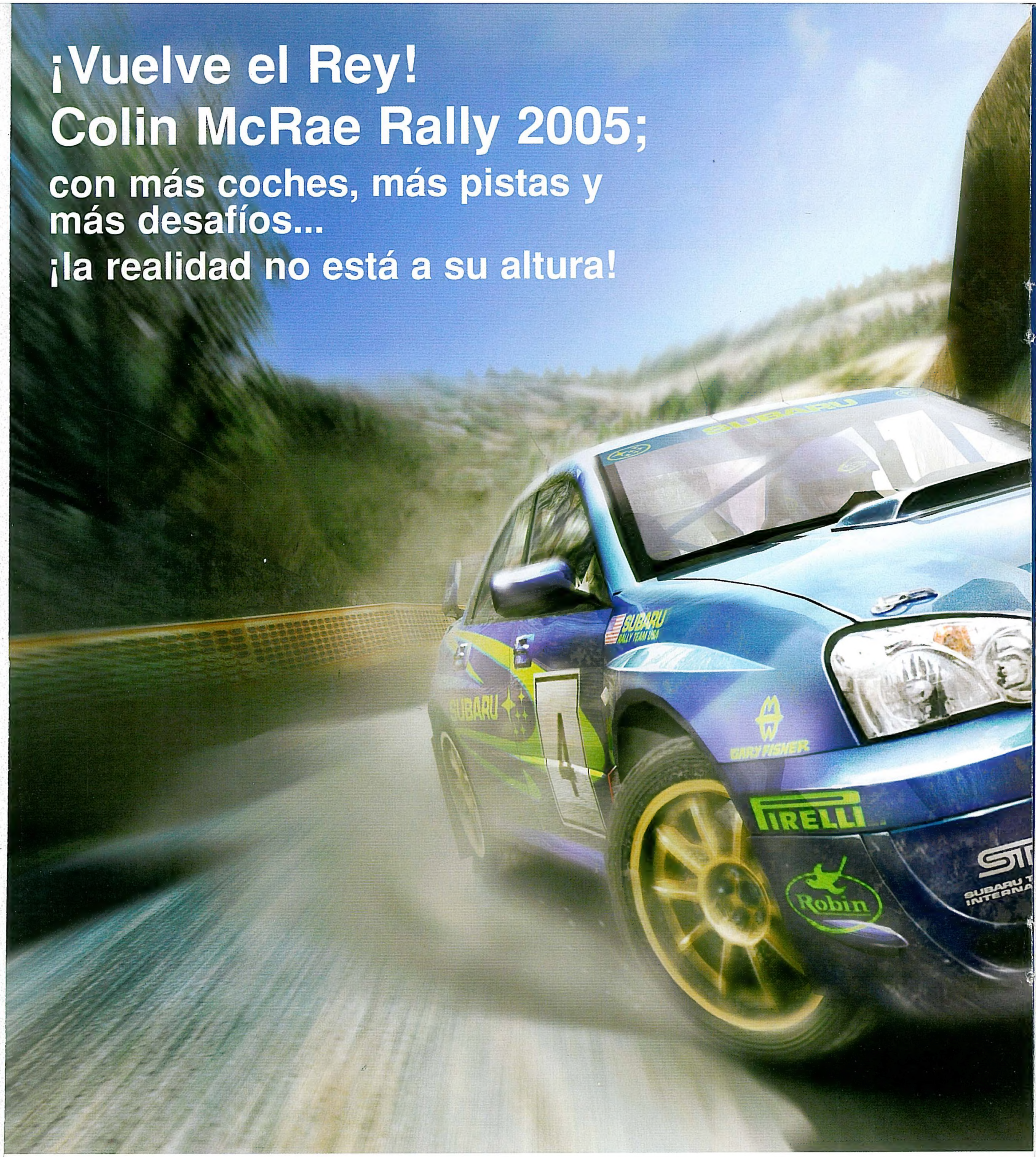
GAMECUBE
Animal Crossing
Pikmin 2
Donkey Konga

XBOX
Rocky Legends
Leisure Suit Larry
Star Wars Battle.
Headhunter R.

GB ADVANCE
Mario Golf
Pokémon rojo y verde

N•GAGE
Pathway to glory
¡...y muchos más!

Portugal 2,99 €


¡Vuelve el Rey!
Colin McRae Rally 2005;
con más coches, más pistas y más desafíos...
¡la realidad no está a su altura!
SUBARU
PIRELLI
Robin
GARY FISHER

"Se me antoja muy complicado idear maneras de superarlo." - *94% Superjuegos.*

"El juego de rallies de más éxito de la historia." - *Revista Oficial PlayStation 2.*

"¡El mejor Colin McRae!" - *Hobby Consolas.*

"El rey de los rallies. Imprescindible." - *Play2 Obsession.*

"¡Tiene mejor pinta que nunca!" - *PSM2.*

"¡Qué bueno va a ser!" - *Revista Oficial Xbox.*

3+ www.pegi.info

www.codemasters.com colinmcrae2005

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

DESIGNER GORETURE
BY CAPCOM
"El cuidado diseño de cada escenario, de los enemigos y de los personajes lograrán transmitirnos una sensación de inquietud como si de una película de terror se tratara." Hobbyconsolas
RESIDENT EVIL™
OUTBREAK
CAPCOM
residenteviloutbreak.co.uk
16+
www.pegi.info
Sólo para
PlayStation®2
© CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Virus supplied by the Umbrella Corporation.

CON LA DEMO JUGABLE DE FIFA 2005 que os regalamos este mes podréis comprobar las novedades del juego.

¡A jugar al fútbol antes que nadie!

MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

Como veis, con Hobby Consolas no se acaban las sorpresas. Un mes se trata de un video CD con los mejores juegos del E3, otro de unas pegatinas muy chulas tipo tuning... y este, nada menos que de una demo jugable de la nueva entrega de la saga de fútbol por excelencia, «FIFA 2005». Y si nada más verlo ya os ha parecido una pasada, os voy a contar tres razones por las que esta demo tiene aún un valor que va mucho más allá del propio producto. La primera es que es gratis, no se ha incrementado ni un solo céntimo el precio de la revista, algo inaudito en cualquier revista en el mundo que incluya demos jugables. La segunda es que es una exclusiva mundial, eso quiere decir que vosotros vais a ser los únicos en tenerla. Y la tercera, y no la menos importante, es que al contrario de lo que sucede habitualmente con estas demos, que casi siempre son de juegos que ya están a la venta, esta vez vais a poder probar un juego del calibre de «FIFA 2005» ¡casi un mes antes de que salga a la venta! Todo un lujo que os permitirá valorar las novedades de esta nueva entrega -que para nosotros son muy apreciables, como veréis en nuestro análisis- y calibrar con más criterio su posible compra cuando llegue a las tiendas. Así pues, espero que disfrutéis a tope de este regalo, porque de verdad merece la pena.

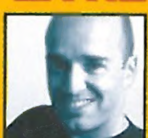
Una demo jugable gratis, exclusiva... y un mes antes de que salga el juego

Pero no me voy a olvidar de la revista, entre otras cosas porque tenéis en vuestras manos un pedazo de número de más de 200 páginas con algunos de los que serán los juegos más importantes de este año 2004. Qué menos se puede decir del impresionante «Colin McRae 2005» o de los terroríficos «Resident Evil Outbreak» y «Silent Hill 4», por no hablar de las joyas que nos esperan a la vuelta de la la esquina, como «Splinter Cell 3». Qué, no me diréis que no ofrecemos una buena ración de entretenimiento para este mes, ¿eh?

COLIN McRAE 2005 - PLAYSTATION 2, XBOX

SPLINTER CELL 3- PS2, XBOX, GAMECUBE

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Redactor Jefe
jabad@hobbypress.es

La duda del online. La ausencia de modo online en la versión europea de «Resident Evil Outbreak» nos ha hecho poner el grito en el cielo, pero si lo pensamos mejor surge la pregunta del millón: ¿en realidad cuántos usuarios se habrían conectado a Internet para jugarlo en España? Quizá la respuesta nos indique que, al fin y al cabo, no hay tanta gente que lo eche de menos.

DAVID MARTÍNEZ
Jefe de sección
david@hobbypress.es

Justo en el blanco. Desde que apareció «Doom» en SNES hace unos 9 años, los "shooters" se han ido ganando un puesto de honor entre los géneros preferidos por los consoleros. Al principio sólo eran versiones de PC, pero últimamente las consolas han ganado terreno hasta hacerse con exclusivas del calibre de «Killzone» o «Metroid». Este sí es un género con futuro.

SERGIO MARTÍN
Redactor
sergio@hobbypress.es

Un género en extinción. Uno de mis géneros favoritos, las aventuras plataformeras al estilo «Mario» o el primer «Jak», vive una época oscura. Parece que resolver puzzles y explorar enormes mapeados ya no está de moda. Es más divertido disparar a todo lo que se mueve, como sucede en la nueva generación de los mal llamados juegos de plataformas. Qué triste...

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

NOVEDAD

FIFA 2005: ¡Disfruta del fútbol galáctico!

Golazos increíbles, jugadas de lujo, los grandes cracks de las mejores ligas... os contamos todo lo que ofrece esta nueva entrega de «FIFA» en un completo análisis.

PÁGINA 96

REPORTAJE

Llegan los shooters del futuro

«Halo 2», «Killzone» y «Metroid Prime 2» han pasado el primer examen ¿Queréis saber con qué nota?

PÁGINA 86

NOVEDAD

¡Temblamos con Silent Hill 4!

PÁGINA 102

Tiene un guión escalofriante, un desarrollo inquietante y unos gráficos a... lucinantes. ¡A ver si os atrevéis a leer esta review!

SUMARIO

GUÍA COMPLETA SILENT HILL 4

"Sufrimos" a vuestro lado hasta el final del juego, ¡y os contamos todos los finales!

PÁGINA 166

PREESTRENO

Vuelve el rol épico de La Tercera Edad

PÁGINA 44

La epopeya de "El Señor de los Anillos" será el inmejorable marco para un juego de rol que promete. A ver qué os parece...

REPORTAJE EN EXCLUSIVA

Así será Splinter Cell: Chaos Theory

Hemos ido a Canadá para que seáis los primeros en ver qué buena pinta tienen las versiones para consola de la nueva aventura de Sam Fisher. El sigilo hecho obra de arte.

PÁGINA 36

TODOS LOS JUEGOS

DESCUBRE A LOS FICHAJES DEL AÑO

¡Nos colamos en «FIFA 2005»!

Tanto presumir que en «FIFA 2005» están todas las estrellas y nos hemos dado cuenta de que le faltaban cuatro cracks: ¡nosotros! Menos mal que su editor mola todo, porque así hemos podido crear nuestros clones virtuales. ¡Aquí los tenéis!

MANUEL DEL CAMPO

FICHA TÉCNICA

- Edad: **Menos que Di Stefano**
- Puesto: **Dando sombra al botijo**
- Claúsula: **Gratis total. Y sin IVA.**

SU MAYOR VIRTUD Le encanta "dirigir" el juego. Nadie le hace caso, como en la revista, pero no se rinde.

SU PEOR DEFECTO Está siempre en fuera de juego, no porque corra mucho, sino porque no se mueve.

¿A QUIÉN SE PARECE? Su técnica recuerda a Zidane...pero utilizando los palillos de comida china, claro.

JAVI ABAD

FICHA TÉCNICA

- Edad: **Más de 18, eso seguro**
- Puesto: **Por el ayuntamiento**
- Clausula: **Un donut y es tuyo.**

SU MAYOR VIRTUD El entrenador dice que es ambidiestro: llega a jugar igual de mal con las dos piernas.

SU PEOR DEFECTO Su margen para cambiar de peinado es nulo. Lo lleva claro como ídolo metrosexual...

¿A QUIÉN SE PARECE? Tiene los pies de Henry (dos) y la movilidad del delantero centro de un futbolín.

DAVID MARTÍNEZ

FICHA TÉCNICA

- Edad: **De piedra (como poco)**
- Puesto: **Medio-estorbo**
- Claúsula: **Ni regalado, oye**

SU MAYOR VIRTUD Se sabe el reglamento de memoria. Y te explica el fuera de juego en verso y todo.

SU PEOR DEFECTO No consigue desplazar el balón más de un metro. Vale para jugar en corto, pero...

¿A QUIÉN SE PARECE? Vestido de negro, y siendo muy generosos, a un árbitro de tercera... retirado.

SERGIO MARTÍN

FICHA TÉCNICA

- Edad: **Conoció a Adán y Eva....**
- Puesto: **Sentado en la tribuna.**
- Claúsula: **A nadie le importa mucho**

SU MAYOR VIRTUD Lo suyo es atacar. Le da igual que sea una "defensa" morena, rubia o pelirroja.

SU PEOR DEFECTO Aunque no lleva gafas ve menos que un topo, y mucho menos el balón, claro.

¿A QUIÉN SE PARECE? Las ganas que pone son similares a las de Ronaldo en los entrenamientos.

SUBEN

▲ LA BAJADA DE PRECIOS DE PS2, GBA Y XBOX. Ahora ya no hay excusa para no tenerlas.

▲ LOS SHOOTERS que van a aparecer de aquí a final de año: «Metroid 2», «Halo 2»... ¡Vaya títulos!

▲ FIFA 2005, que nos ha sorprendido por su nuevo sistema de control. ¡Probadlo vosotros también en la demo!

▲ LOS NUEVOS JUEGOS DE NINTENDO como «Animal Crossing», «Pikmin 2» o «Donkey Konga», súper originales. A ver si otras compañías continúan su ejemplo.

▼ EL PEQUEÑO RETRASO de «GTA: San Andreas», que se nos ha ido al 29 de octubre. Esa semanita extra se nos va a hacer interminable.

▼ ACCLAIM, pues debido a sus gravísimos problemas financieros se ha visto obligada a cerrar sus puertas. Una lástima.

▼ TERMINATOR 3, que al final sólo va a aparecer en PS2, dejando a los usuarios de GC y Xbox con dos palmos de narices.

▼ ESTO ES FÚTBOL 2005, que es igual de discreto que la versión anterior como simulador. Al menos es compatible con la cámara Eye Toy.

BAJAN

MORIENTES

El delantero del Real Madrid es una de las estrellas que aparecen en la carátula de «FIFA 2005», y ya que nosotros nos hemos metido en su juego, lo suyo es que él se vista con la camiseta y la gorra de nuestra revista, ¿no? Qué majete es...

VIÑETA CONSOLERA

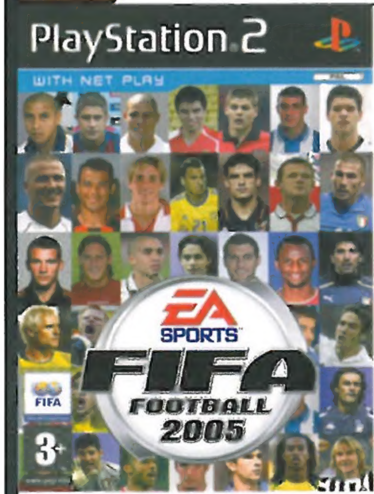
POR SIGNO

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS
  c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid
  Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@hobbypress.com

MOLA



Molaría que el nuevo «FIFA 2005» viniera con todas las caras de todos los jugadores de fútbol de todo el mundo.

Pues sí, pero entonces la carátula no iba a caber en tu casa, y no veas el pastón que le iba a costar a EA...

@ Que si decían que PS2 tenía potencia para lanzar misiles, entonces PS3 podrá destruir el mundo, ¿no?

Imagínate, dicen que el chip de esta futura consola estará muy cerca de poder calcular la edad real de Marujita Díaz...

Que podamos ganar medallas de oro con España en «Atenas 2004», porque si fuera por la vida real...

Perdona, pero España tuvo jeje una gran... jojo actuación... jaja en las... jiji ¡Olimpiadas! ejem...

@ Que con las pegatinas del número pasado, mi flamante PS2 está aún más flamante.

¡Seguro que con los alerones y los turbos que le has metido ahora los juegos casi vuelan!

@ Que el equipo de natación sincronizada de Rusia puso la música de «FF VIII» para su coreografía en las Olimpiadas.

A lo mejor se pensaban que con la coreografía iban a poder invocar a unos monstruos para que les ayudaran a ganar.

@ Volver al colegio, para así jugar más con la consola.

¿Es que os permiten jugar en clase, o qué? ¡Eso sí que mola!

@ Disfrutar con la sección "En voz baja" mientras el espía Abad se infiltra en las oficinas de Konami.

Bueno, y eso porque no le viste el día que se disfrazó de señora de la limpieza para enterarse de todo en las oficinas de Nintendo.

NO MOLA

@ Tener que calentar antes de jugar al «Atenas 2004», porque si no siempre acabo con agujetas en las manos.

A ver si con la emoción acabas batiendo el récord de lanzar consolas por la ventana...

@ Que vosotros podáis tener la nueva Nintendo DS y la PSP en cuanto salgan. ¿Por qué tendréis tanta suerte?

Sí, pero como llega una sola nos pegamos de tortas por jugar la primera partida.

@ Que una amiga mía se haya comprado un barquito velero teledirigido en vez de una PS2 con el «Formula One 04».

¡No me lo puedo creer! ¿Se puede elegir capitán? ¿Hay combates con barcos pirata? Jo que envidia me da...

@ Creerme que ya había salido a la venta «GTA San Andreas», y no era así.

Tu créete sólo lo que leas en Hobby Consolas y nada más.

@ Que en vuestra lista de favoritos «MGS2» siga el primero. Vale, es muy bueno, pero ya es hora de que baje.

De acuerdo, ¡pero antes déjanos echar unas cuantas partidas más, por favor!

@ Que tenga que volver al colegio, porque de tanto jugar a la PlayStation 2 me estaba aburriendo un poco de ella.

Vamos a hacer como que no hemos oído eso que has dicho. Porque sabemos que tantas vacaciones te han afectado a la moral, que si no...

@ Que mi hermano, ahora que trabaja, no me quiere comprar un juego. ¡Voy a tener que ir a un tribunal para que me lo compre!

No colega, me parece que allí no venden juegos...

@ Que no salgan versiones de los mejores juegos para GC.

Ya, ¿y «Zelda» para PS2 qué? ¿Y «Metroid Prime» de Xbox?

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Qué estilo de juego de velocidad os mola más?

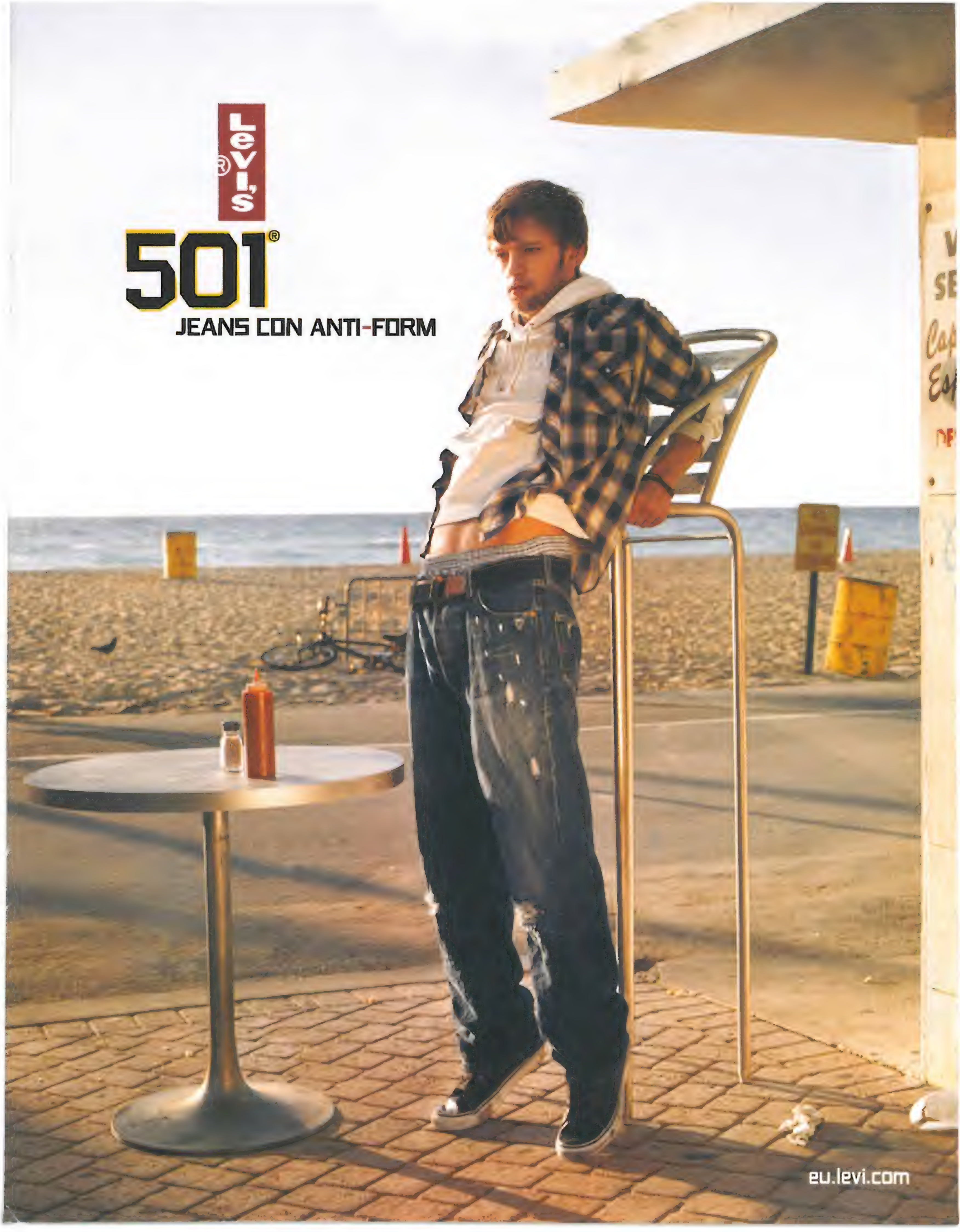
Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ A mí el tuning, sin pensármelo dos veces. Lo tiene todo: velocidad, acción, saltos, y por supuesto, la posibilidad de modificar nuestro coche como queramos.
(Miguel Paricio)

■ El mejor juego de velocidad (no de simulación) es «F-Zero GX» de GameCube, ya que las naves se mueven a una velocidad nunca vista, y hay 25 circuitos, un montón de naves, un multijugador rapidísimo, y un precioso modo historia.
(Alberto Coira)

■ Me ha gustado el estilo de «Need for Speed Underground», porque te metes más en el papel de un piloto de ca-

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE ▸▸


Levi's
501
JEANS CON ANTI-FORM
eu.levi.com

La imagen del mes

CONFIRMADO: «SECOND SIGHT» ES UNA AUTÉNTICA "LOCURA" DE JUEGO

No, no es que Javi y Gabriel se hayan vuelto aún más "pirados" de lo que están (que ya es bastante), sino que los chicos de Codemasters se acercaron a la redacción para promocionar de esta manera tan peculiar «Second Sight». Les acompañaba una despampanante enfermera, y claro, les dejó loquitos perdidos

Lo que dice la prensa...

El Mundo, Suplemento Ariadn@, 24 de agosto

"En Alemania, la reticencia a los contenidos violentos y a gastar mucho está demostrando ser un obstáculo para el crecimiento del mercado de videojuegos menos desarrollado de Europa."

HC: ¿Será que no saben separar los juegos de la realidad, o será que ya hay demasiada violencia?

Washington Post, Sección Tecnología, 25 de agosto

"El nuevo videoteléfono para GBA se ve borroso, las conexiones no siempre funcionan, y el vídeo sólo permite animaciones de hasta 30 minutos."

HC: A lo mejor el redactor esperaba encontrarse una pantalla de plasma de 40 pulgadas en la portátil...

LA POLÉMICA DEL MES

¿Qué juego mola más, «Silent Hill 4» o «RE Oubreak»?

Este mes hemos sido testigos de la llegada de estos dos auténticos pesos pesados dentro del género de aventuras de terror. ¿Cuál mola más?

Silent Hill

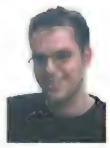
Gabriel Pichot
Colaborador de Hobby Consolas

Aún no sabéis lo que es el miedo

A lo mejor es que no me enterado bien de lo que estamos hablando, pero que yo sepa, éste género se llama "aventura de terror" o, como le gusta llamarlo a algunos, "survival horror". Y el caso es que yo, después de probar «RE Outbreak», no he pasado más miedo del que me da cuando voy a abrir la factura del móvil... No voy a negar que el rollo de la cooperación es una gran novedad, pero al fin y al cabo, de lo que se trata es de pasar miedo. Y en eso no hay color. «Silent Hill 4» no aporta a la saga nada que pueda llamarse revolucionario, pero es sin duda un paso más hacia lo que debe ser el juego de terror ideal: asfixiante, tétrico y, por qué no decirlo, desagradable. Y en el tema del apartado gráfico, ni entro.

Cualquier pasillo o recodo de un escenario del «Silent» da el triple de canguelo que cualquiera de los monstruitos del «Outbreak». Que lo de los zombis está muy visto...

Resident



Miguel Angel Sánchez
Colaborador de Hobby Consolas

Prefiero la originalidad

Mira Pichot, me conoces y sabes que soy un "Silent-maníaco"... pero la última entrega no va a ninguna parte. «The Room» no es más que una versión mejorada de la segunda entrega. No explota la vista en primera persona, los combates son insulsos, el prota no tiene carisma, no hay puzzles ... ¡hasta te engañan repitiendo las fases! En cambio encuentro «RE Outbreak» mucho más satisfactorio. No me importa la carencia de modo online, porque aquí hay acción de verdad. El apartado técnico sorprende por su calidad (ya era hora de tener un «Resident» en condiciones para PS2). Y la colaboración entre personajes le da una ambientación de película, en la línea de "Amanecer de los Muertos". ¡Casi nada!

No soy partidario de la "secuelitis" del sector en estas fechas. Pero aun así prefiero la diversión que ofrece «Outbreak» a la gris aportación de «The Room» a la saga «Silent».

...rreras urbanas, y además los coches, vinilos, velocidad y las chicas, lo convierten en uno de los mejores.
(Edwin Benavidez)

■ El más destacado es «Mario Kart Double Dash!!» de GameCube, pues aunque no es muy rápido es muy divertido, y eso es lo que yo busco en los juegos: diversión.
(Martín Silva)

■ Si ya me quedé con la boca abierta cuando jugué por primera vez a «Need for Speed Underground», ahora que va a salir «Juiced», pues ya me diréis; no sólo por gráficos o modos de juego, sino porque nos metemos en un estilo de conducción más moderno.
(Antonio Matías)

■ En mi opinión, eso depende de si posees un volante o no: con un volante es más divertido un simulador, pero con un mando se hace más cómodo jugar a un arcade.
(Javier Gómez)

EL MES QUE VIENE: ¿QUÉ OS HA PARECIDO LA DEMO DE «FIFA»?

Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: AJAL, Javier Valdivia, Pakiu, Diego Santos, Yanni, Nagash, Sergi Belenguer, pedro, Manuel Ruiz, David Moraza, JACHi, Miguel Lallena, y un e-mail anónimo.

TODOS TE QUIEREN
FABLE
A CADA ELECCIÓN, SU CONSECUENCIA
XBOX.COM/FABLE
it's good to play together
16+
LIONHEAD STUDIOS
Microsoft game studios
XBOX

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO — DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Formula One 04	(PS2)	-	1
2	Pro Evol. Soccer 3 (Platinum)	(PS2)	2	12
3	Athens 2004	(PS2)	5	2
4	GTA: Vice City (Platinum)	(PS2)	6	7
5	Spider-Man 2	(PS2)	4	2
6	True Crime S. of L.A. (Plat.)	(PS2)	-	1
7	Burnout 2 (Platinum)	(PS2)	10	2
8	Singstar + 2 micrófonos	(PS2)	7	3
9	Tony Hawk's Und. (Platinum)	(PS2)	-	1
10	Driv3r	(PS2)	1	3

Formula One 2004
Este año se ha llevado el mundial el de siempre, pero el año que viene, y sobre todo ahora que los españoles nos hemos viciado con este juego de PS2, Fernando Alonso va a dar mucha más guerra. ¡Que se prepare Schumacher!

LAS CRÓNICAS DE RIDDICK
Este shooter subjetivo de Xbox, basado en la última peli de Vin Diesel, está teniendo gran aceptación también en nuestro país. No nos extraña, porque su calidad es alucinante

POKÉMON COLOSSEUM
Nada como echar unos combates con vuestras mascotas favoritas para sacarle partido a los circuitos de GameCube

Por consolas

PS2
1 Formula One 2004
2 Pro Evolution Soccer 3 (Platinum)
3 Athens 2004
4 Grand Theft Auto: Vice City (Platinum)
5 Spider-Man 2

PSONE
1 GTA (Ed. colecc.)
2 Metal Gear Solid Band
3 Disney Pato Donald Cuac At. (Precio esp.)
4 FIFA Football 2004
5 CT: Special Forces 3: Bioterror

XBOX
1 Las Crónicas de Riddick
2 Sudeki
3 Ninja Gaiden
4 Driv3r
5 Full Spectrum Warrior

GB COLOR
1 Yu-Gi-Oh! Duelo en T.
2 Turok: Rage Wars Color
3 Vegas Games Color
4 Jimmy Whites Cueball Color
5 Pocket Music Color

GB ADVANCE
1 Pokémon Rubi
2 Pokémon Zafiro
3 Fire Emblem
4 Spider-Man 2
5 Kirby and the Amazing Mirror

GAMECUBE
1 Pokémon Colosseum
2 Super Smash Bross Melee (Players Choice)
3 Super Mario Sunshine
4 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
5 Pokémon Channel

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 30 de agosto al 5 de septiembre — Datos cedidos por ELSPA

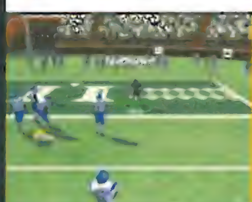
1 World Soccer Winning Eleven 8 (PS2)
2 Suikoden IV (incl. Edición Limitada) (PS2)
3 Dokodemo Issho: Toro to Ippai (PS2)
4 Super Mario Bros. 2 (GBA)
5 Super Mario Ball (GBA)
6 Pachinko Slot! FIST OF THE NORTH STAR (incl. Lim. Ed.) (PS2)
7 Prince of Persia: The Sands of Time (PS2)
8 Full Metal Alchemist: Dream Carnival (PS2)
9 Jikkyo Power Pro. Baseball 11 (PS2)
10 Legendary Stafy 3 (GBA)

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 8
¡Vaya envidia que nos dan los nipones, que ya están disfrutando a tope con la nueva versión del simulador de fútbol de Konami!

En EE.UU.

Del 31 de Julio al 6 de Agosto — Datos cedidos por Games Industry

1 NCAA Football 2005 (PS2)
2 ESPN NFL 2K5 (PS2)
3 Spider-Man 2 (PS2)
4 ESPN NFL 2K5 (XBOX)
5 NCAA Football 2005 (XBOX)
6 Spider-Man 2 (XBOX)
7 Spider-Man 2 (GBA)
8 Spider-Man 2 (GC)
9 Driv3r (PS2)
10 Tales of Symphonia (GC)



NCAA FOOTBALL 2005
El mundo deportivo es bastante diferente al otro lado del charco. Allí se pirran por esta versión "bruta" del fútbol, y más aun con la última entrega de este genial simulador

En Gran Bretaña

Del 6 al 12 de septiembre — Datos cedidos por ELSPA

1 Burnout 3: Takedown (PS2, XBOX)
2 Conflict: Vietnam (PS2, XBOX)
3 Shellshock: Nam´67 (PS2, XBOX)
4 Second Sight (PS2, XBOX)
5 Spider-Man 2 (PS2, XBOX, GC)
6 The Simpsons: Hit and Run (PS2, XBOX, GC)
7 Driv3r (PS2, XBOX)
8 Need for Speed Underground (PS2, XBOX, GC)
9 FIFA 2004 (PS2, XBOX, GC)
10 Shrek 2 (PS2, XBOX, GC)

BURNOUT 3
Los talleres británicos están de enhorabuena, porque los choques de este espectacular arcade de velocidad no están dejando ni un coche sin arañazos ni abolladuras

La cifra

1.400.000 ES EL ALTÍSIMO NÚMERO DE USUARIOS ONLINE DE PS2 EN EEUU. ¡CADA MES SUBE 50.000 MÁS!

TODOS TE ODIAN
FABLE
A CADA ELECCIÓN, SU CONSECUENCIA
XBOX.COM/FABLE
XBOX
it's good to play together
16+
LIONHEAD STUDIOS
Microsoft game studios

STRANGER será un tipo misterioso del que no se sabrá nada al principio. A base de diálogos y muchos disparos sabremos del pasado de este duro cazarrecompensas

PRIMER CONTACTO-PS2 Y XBOX

Nunca antes un forajido se enfrentó a tantos chiflados

Asistimos a la presentación a puerta cerrada de «Stranger», el nuevo episodio de la saga «Oddworld», que cambiará de protagonista.

LA ACCIÓN VA A GANAR MUCHA IMPORTANCIA en la cuarta parte de «Oddworld». Para alimentarla, tendremos muchas y divertidas armas.

El pasado 3 de septiembre fuimos invitados a las oficinas de Electronic Arts en Londres para ver la presentación del nuevo «Oddworld». Nos lo mostró en persona Lorne Lanning, el propio presidente del grupo de programación Oddworld Innhabitants, quien nos explicó que le han querido dar un cambio radical al sistema de juego, que antes se centraba mucho más en la exploración y los puzzles. Sin embargo, este cuarto capítulo de la saga prestará mucha más atención a la acción. Ahora controlaremos a Stranger, un extraño cazarrecompensas de pocas palabras y gatillo fácil, y tendremos muchos enfrentamientos con extravagantes villanos a los que habrá que capturar para conseguir dinero. Aunque también podemos acabar con ellos de la forma más bestia...

Como veis, poco tiene que ver con los capítulos anteriores, pero no creáis que el planteamiento del juego será serio. ¡Al revés! Por ejemplo, nuestras armas serán ardillas

BAJADA DE PRECIO-PS2 Y XBOX

Las grandes bajan...

Sony y Microsoft han rebajado sus consolas a 150 €. ¿Aún no las tienes?

Aprovechando el fin del verano y con miras a la campaña navideña, tanto los chicos de Sony como los de Microsoft han decidido hacer un esfuerzo bajando el precio de sus consolas, que ahora sólo cuestan 149,99 €. Con esta nueva rebaja se abre una oportunidad inmejorable para todos los que aún no las tengan, además de añadir el aliciente de los juegazos que se esperan durante los próximos meses. Aunque claro, también molaría aprovechar para comprar las dos...

NOTICIAS BREVES

Juiced

ACCLAIM VA A LA BANCARROTA

Como lo oís, esta veterana compañía ha dejado de existir debido a sus insuperables problemas económicos. ¿Y qué va a ocurrir entonces con «Juiced»? Ahora se está buscando otra compañía que se haga cargo de la distribución del juego, pero a tenor de su enorme calidad seguro que no tardamos en verlo en las tiendas

N·GAGE SE PONE DE MODA ESTE OTOÑO

Corren buenos tiempos para la portátil de Nokia. La compañía ha anunciado que ya lleva un millón de unidades distribuidas en todo el mundo, y ha lanzado una nueva línea de juegos a bajo precio. Así que ya podéis adquirir títulos como «Tomb Raider», «Tony Hawk» o «Rayman 3» por sólo 19,99 €.

DIRIGE TU PROPIO EQUIPO EN XBOX Y PS2

Proein ha anunciado que la secuela de «Championship Manager», el popular juego de manager futbolístico que ya va

PODREMOS CAPTURAR BANDIDOS para ganar "pasta". La herramienta para ello será una especie de aspiradora.

LA INTELIGENCIA DE LOS ENEMIGOS se está cuidando mucho. Esquivarán nuestros ataques y atacarán en grupos. Por eso a veces será mejor ocultarse para atraer su curiosidad y poder atacarles por sorpresa.

LA EXPRESIVIDAD de los personajes se dejará ver en las fluidas animaciones faciales y en los numerosos diálogos.

o abejas-ametralladora, que noquearán a los enemigos de mil maneras. Además, encontraremos personajes secundarios que nos darán pistas y contarán chistes. Todos reaccionarán en función de lo que suceda y darán una respuesta diferente cada vez.

El planteamiento de juego será libre, de manera que podremos aceptar la misión que nos convenga, comprar ítems, etc. También podremos cambiar la vista de tercera a primera persona en cualquier momento. Ah, y viendo las pantallas coincidiréis con nosotros en que va a haber una ambientación tipo western estupenda. Eso sí, llegará el año que viene.

LA AMBIENTACIÓN se basará en los tópicos del Oeste, con colinas, desiertos y todos esos detalles.

LOS PUEBLOS tendrán lugareños con los que hablar y numerosas tiendas en las que hacer compras.

por la quinta entrega, va a llegar a Xbox la próxima primavera, y por primera vez también a PS2

LA VUELTA DE LAS CARRERAS SALVAJES

La secuela del mítico arcade de velocidad «San Francisco Rush», que se llamará «Los Angeles Rush», va a llegar a PlayStation 2 y Xbox en la primavera del año que viene de la mano de los chicos de Midway.

NUEVA FECHA PARA «GRAN TURISMO 4»

Despues de un auténtico carrusel de cambios, Sony por fin nos ha confirmado que ya podemos marcar el próximo mes de febrero como la fecha definitiva en que se pondrá a la venta el esperadísimo «Gran Turismo 4». ¡Qué ganas de jugarlo!

LA "SIRENA" VOLVERÁ A SONAR EN PS2

«Siren 2», secuela del innovador juego de terror con el que Sony nos sorprendió hace ya unos meses, llegará a nuestras PlayStation 2 en el verano de 2005. El argumento traerá nuevos personajes, algunas habilidades sobrenaturales extra y, sobre todo, terror del bueno.

NINTENDO LANZARÁ UN MICRÓFONO

Aunque las primeras especulaciones apuntaban a la posibilidad de que Nintendo estuviese desarrollando una cámara similar al EyeToy de Sony, al final su nuevo periférico va a ser un micrófono compatible con GameCube. El primer juego que lo utilizará será «Mario Party 6», que va a salir a la venta en Japón antes de fin de año.

BAJADA DE PRECIO–GAME BOY ADVANCE

...¡y pronto lo hará la más pequeña!

A partir del 24 de octubre GBA sólo costará 99 €.

El precio de la consola portátil ya había bajado hace algunas semanas en Estados Unidos y Japón, y como no podía ser menos ahora nos llega el turno a los europeos. Como veis, Nintendo está decidida a tirar la casa por la ventana, y justo una semana antes de la salida de los nuevos juegos de «Pokémon» ha decidido poner su máquina de 32 bits a un precio de risa. ¡En la próxima campaña navideña se va a vender como churros!

EN DESARROLLO-PSP

¡Así será la aventura portátil de Snake!

No os perdáis los nuevos datos de «Metal Gear Acid», la primera entrega de la saga de infiltración para la portátil de Sony.

Allá por el mes de mayo, cuando vimos el primer vídeo de «Metal Gear Acid» para PSP en el E3 de Los Angeles, nos quedamos flipados pensando en el momento en que veríamos por primera vez a todo un Snake poligonal infiltrándose en una portátil. Pues bien, ahora llega el momento de averiguar exactamente qué podemos esperar de este título.

Según ha explicado Konami será un juego de simulación, así que los movimientos que realicemos en pantalla se harán a través de un sistema de cartas con puntos. En cada misión hay un número máximo de puntos para gastar, así que habrá que elaborar una estrategia para llevar a cabo cada fase, sea que la hagamos con Snake o... ¡sorpresa! con su nueva compañera. Lo que aún no se ha aclarado es si las acciones se llevarán a cabo automáticamente o podremos controlar activamente a los personajes. Sea como sea, aún tocará esperar algunos meses para que salga a la venta, porque el desarrollo del juego todavía se encuentra a un 35%, y la consola aún no tiene fecha de salida confirmada en nuestro país...

SOLID SNAKE hará gala en esta versión de una estupenda apariencia poligonal a la altura de sus hermanas mayores de los 128 bits.

LAS ARMAS E ÍTEMS que podremos usar durante el juego serán tan numerosas como de costumbre en esta apasionante saga.

LAS MISIONES se llevarán a cabo estratégicamente, decidiendo los movimientos en función de las cartas de que dispongamos.

ESTA CHICA tan enigmática va a ser la nueva compañía de Snake en el juego.

LAS SITUACIONES serán tan emocionantes como es de esperar en un juego de infiltración.

CADA CARTA permitirá realizar una acción diferente, pero a su vez cada acción consumirá un determinado número de puntos.

INTERNET ON LINE

■ El partido de tu vida es en Internet

Konami nos ha dado una gran alegría al anunciar que la versión para Xbox de su «Pro Evolution Soccer 4», que sale en noviembre, incluirá un modo de juego online a través de Xbox Live. Eso sí, la de PS2 quedará sin juego online... Si queréis saber más del juego, echad un vistazo a nuestra sección de preestrenos.

■ La acción online ya tiene nombre

Los chicos de Tecmo están bastante activos en lo que tiene que ver con anunciar juegos online para Xbox; el último de ellos ha sido «GunGriffon Allied Strike», que llegará el año que viene, y del que ya se ha anunciado que tendrá batallas online con dos ejércitos y que podremos interactuar estratégicamente con cada uno de ellos.

■ «Tekken 5», llega la lucha por Internet

La secuela de la saga de lucha de Namco va avanzando firme en su desarrollo, y se espera su salida para mitad de 2005. El juego, que será compatible con el sistema Tekken.Net, hará posible la sincronización de los datos entre consola, arcade y móviles (sólo en Japón)

■ «Outbreak 2», ya a la venta en Japón

Capcom ya ha lanzado la segunda parte de «Resident Evil Outbreak» para PS2 en Japón. Como recordaréis, el juego va a salir en Europa el año que viene, y esta vez sí que va a mantener el modo online cooperativo en la versión que veamos por aquí.

■ N•Gage se apunta a la lucha online

Nokia acaba de anunciar el lanzamiento para mayo del año que viene de «One», un juego de lucha 3D que nos permitirá medirnos en un ranking online a través del servicio N•Gage Arena.

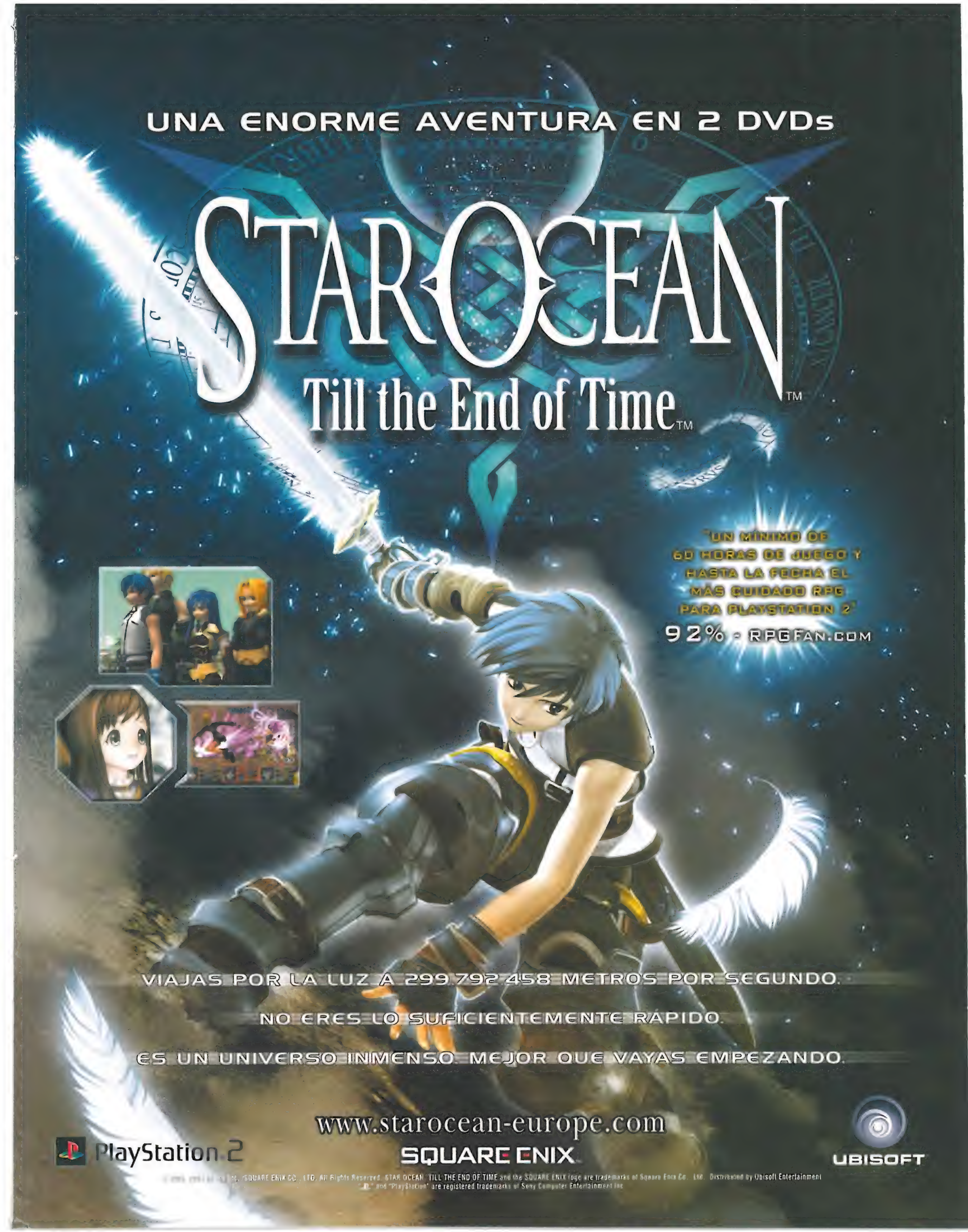
WEB DE MODA

www.xbox.com/en-gb/halo2/desktop

Si queréis estar a la última de todo lo que tiene que ver con «Halo 2», con videos, imagenes, noticias, etc., descargaos este nuevo y completo tema de escritorio para vuestro ordenador.

Otras webs interesantes:

- www.estosiestuning.com
- www.codemasters.com/secondsight
- www.sega.com/gamesite/astroboy/content.html


UNA ENORME AVENTURA EN 2 DVDs
STAR OCEAN
Till the End of Time
"UN MÍNIMO DE 60 HORAS DE JUEGO Y HASTA LA FECHA EL MÁS CUIDADO RPG PARA PLAYSTATION 2"
92% - RPGFAN.COM
VIAJAS POR LA LUZ A 299.792.458 METROS POR SEGUNDO.
NO ERES LO SUFICIENTEMENTE RÁPIDO.
ES UN UNIVERSO INMENSO. MEJOR QUE VAYAS EMPEZANDO.
www.starocean-europe.com
PlayStation 2
SQUARE ENIX
UBISOFT
SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. STAR OCEAN TILL THE END OF TIME and the SQUARE ENIX logo are trademarks of Square Enix Co., Ltd. Distributed by Ubisoft Entertainment
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

en voz baja

por javier abad

Amigos, ahora que no me oye mi jefe os aseguro que esto de las vacaciones es un rollo. ¡A la vuelta se te amontonan los rumores! Ahí está el caso de **la versión para Xbox de «GTA San Andreas», que no aparece por ninguna parte en los planes financieros de Rockstar** para el 2005. Yo sigo apostando por que al final saldrá, pero creedme: nadie de la compañía lo ha confirmado oficialmente. Que no os engañen...

Las portátiles son un terreno abonado a los comentarios "off the record". Lo último que he oído es que **Nintendo prepara un título para GBA protagonizado por Yoshi,** que no tiene juego propio desde el inolvidable «Yoshi's Story» (N64). Además, planea una conversión del genial «Goldeneye» para DS. **¿Y qué hay de PSP?** Pues dicen que tanto **«Killzone»** como **«Onimusha»** tendrán su respectiva conversión.

Para terminar os traigo **un par de imágenes del posible diseño de Xbox 2.** La persona que las filtró a una página web americana asegura que **forma parte del "focus group" de Microsoft** que se encarga de estudiar cómo va a ser la nueva consola, pero todo el mundo tiene sus reservas. Además, de ser verdad este tipo ahora figurará en la lista de los " criminales" más buscados de EEUU. En cualquier caso, **cada vez queda menos para que se presente la consola real** y nos saque de dudas. ¡Hasta el mes que viene!

¿SERÁ ASÍ XBOX 2? Estas dos imágenes han levantado todo tipo de especulaciones...

ANUNCIO-PS2 Y XBOX

¿Es un héroe? ¿Un cómic? No, es un juego de acción

En febrero, «Constantine» traerá desde el cine un héroe con poderes sobrenaturales.

Los programadores de SCi han conseguido la licencia de la película "Constantine", una historia basada en un cómic de la DC que llegará a nuestros cines allá por febrero del año que viene. Y gracias a ello disfrutaremos de un nuevo juego de acción del mismo título para PS2 y Xbox, en el que tomaremos el papel de un hombre con poderes especiales que debe resolver junto a una mujer policía un asesinato en una ciudad de Los Angeles . El juego tendrá mucha acción y una ambientación "post-apocalíptica" bastante agobiante, en plan futurista y llena de ángeles y demonios.

LA PRESENCIA de criaturas del más allá le va a dar un aire tremendamente oscuro a este juego.

KEANU REEVES será el protagonista tanto del juego como de la película en la que va a estar inspirado, y encarnará a un tipo que ha ido y vuelto del infierno.

¡Qué flash! *"Establecer sagas disminuye el riesgo de fracaso: si tienes una, puedes vivir de ella con el mínimo trabajo, aunque con cada entrega las ventas irán bajando. En los últimos años hemos hecho eso con juegos como «Ghost Recon» y «Rainbow Six»."*

ALAIN CORRE, director europeo de Ubisoft

PRIMERAS IMÁGENES-GBA

La mafia llega a todas partes

La saga «GTA» llegará por fin a GBA el próximo otoño con una conversión al estilo de los 32 bits.

Por si no era bastante el esperar la llegada a PS2 de «GTA San Andreas», la nueva entrega de esta saga de acción, Rockstar nos ha preparado una sorpresa en forma de primera entrega del juego para la portátil de Nintendo. El juego usará el clásico aspecto gráfico en 2D con vista cenital y nos llevará a una amplísima Liberty City. Allí nos enfrentaremos a la policía, a la mafia y a todo el que se ponga delante con tal de conseguir un buen puñado de billetes y vengar la muerte de vuestro compañero Vinnie, unos años después de lo que jugamos en «GTA III». Tendremos decenas de vehículos a nuestra disposición para "afanar", entre coches, taxis, furgones de policía, tanques... ¡de todo!, y podremos centrarnos en las misiones principales o en los muchos objetivos secundarios que se nos presentarán. A finales de octubre llegará la hora de arrasar las calles con la portátil... ¿Listos?

ESTA VERSIÓN no procederá de los clásicos de PS, pero sí heredará su aspecto gráfico.

LAS MISIONES serán muy variadas, aunque también habrá objetivos secundarios.

LA ACCIÓN tomará forma en este juego a través de disparos, ataques sobrenaturales y un montón de efectos gráficos de alta tecnología.

PRÓXIMO LANZAMIENTO–PS2 Y XBOX

Esta mascota es divertida, pero está como una cabra

Uno de los personajes con más carisma va a volver a final de año con «Crash Twinsanity».

Después de arrasar en 32 bits y confirmar su carisma en los 128 bits, Crash ha preparado una nueva entrega de su saga, que llegará a PS2 y Xbox a finales de octubre. La isla donde vive Crash sufre una nueva amenaza, pero a este marsupial no se le ha ocurrido otra cosa que usar a su anterior archienemigo, Neo Cortex, como engendro mecánico para deshacerse de sus rivales. Y habrá otras muchas sorpresas, como una nueva amiga para Crash, más vehículos, nuevas trampas y un elenco de movimientos nuevos. ¡Preparaos para otra locura plataformera!

EL LOCO CRASH va a volver a llenar los circuitos de las consolas con sus saltos, ítems y peleas varias a través de más de 50 niveles en los que nos vamos a reír de lo lindo, estad seguros.

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS–PLAYSTATION 2

Los juegos musicales van a dar la nota

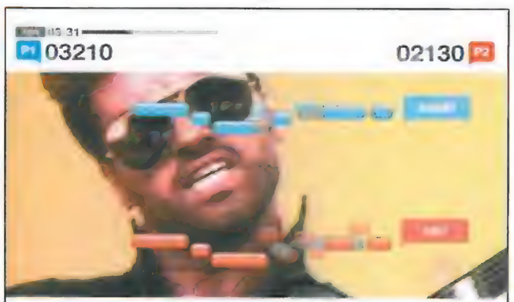
Durante los próximos meses moveremos el esqueleto al ritmo de una nueva oleada de títulos para este género.

Desde los tiempos de «Parappa», «Beatmania» y el juego de las «Spice Girls» ha llovido mucho, y los actuales títulos musicales son mucho más elaborados, como prueban los tres juegos que van a llegar a PS2 en los próximos meses. El primero en salir será «DJ: Decks & FX», un título apadrinado por gente como DJ Chus, Abel Ramos, Dr. Kucho y otros "pinchadiscos" punteros, con el que será posible probar lo que se siente utilizando un verdadero equipo profesional de DJ. En noviembre tendremos «Get on da Mic», un juego de Eidos compatible con la cámara USB que incluirá un micrófono de regalo para que podamos emular a Eminem y compañía cantando más de 40 canciones reales de hip-hop y convertirnos en auténticas estrellas del rapeo. Y por último, «Singstar Party», secuela del popular karaoke que salió hace unos meses, que incorporará 30 nuevas canciones y varios modos de juego nuevos para "dar el cante" con los amigos.

DJ: DECKS & FX os pondrá a los mandos de un auténtico equipo como el que usan los DJ en las discos, y podréis hacer vuestras propias sesiones mezclando sonidos, metiendo efectos, y trasteando con la música para demostrar todo vuestro talento.

DJ: DECKS & FX no será muy complicado de manejar, pero sus posibilidades de creación serán muy grandes.

GET ON DA MIC nos permitirá cantar títulos de gente como Jkwon, Missy Elliot, Tupac, y creaciones propias.



SINGSTAR PARTY pondrá a prueba nuestra voz con nuevas canciones y un nuevo "modo dueto" competitivo.

GANADORES CONCURSO DRIV3R

Cardigan de Driv3r + Juego (Xbox)

Emilio José Mateos Ortells ..... Barcelona
Jorge Franco San Emeterio ..... Bizkaia
David Hinojosa Hidalgo ..... Jaén

Equipo altavoces Creative Inspire 2.1 5.500

Rubén Solans Corredera ..... Huesca

Juego Driv3r (PS2)

Antonio Escolano Onteniente ..... Alicante
Andrés Sánchez Ródenas ..... Alicante
Sergio Rudenko ..... Asturias
Pedro R. Marcos Argüelles ..... Asturias
Javier Muñoz Martínez ..... Ávila
José María Lozano Acedo ..... Badajoz
Yeray Lupión Bautista ..... Barcelona
Vanesa Vargas Vicente ..... Barcelona
Oscar Treminio Gómez ..... Barcelona
Iván García Martín ..... Bizkaia
Gloria Paulino Nieto ..... Cáceres
Néstor Iglesias Fraile ..... Cáceres
Javier Ambres Alcalá ..... Cádiz
Víctor Manuel Orrequia Cabeza de V. ..... Cádiz
Adrián Moreno Pareja ..... Granada
David Santamaría Cuesta ..... Guipúzcoa
Manolo Liñan Vázquez ..... Huelva
Manuel Luque Olmo ..... Jaén
Edrén Pereira Prieto ..... La Coruña
Daniel Rodríguez Castillo ..... Madrid
Alvaro González García ..... Madrid
Miguel González Vidal ..... Murcia
Roberto Hoyos Ruiz ..... Palencia
José Manuel Salgado Alonso ..... Pontevedra
Tomé Sieira Fernández ..... Pontevedra
Manuel Gallego Valiente ..... Salamanca
Alvaro Gallego Juan ..... Salamanca
Alberto Alfaro Torres ..... Sevilla
Miguel García Ruiz ..... Sevilla
Francisco Boyer Pacheco ..... Sevilla
Francisco Martín Esmoris ..... Sevilla
Cándido Reyes Fernández ..... Sevilla
David Cardiel Mesa ..... Tarragona
Pablo Lobato Grande ..... Valladolid
Rubén Colino García ..... Valladolid

Juego Driv3r (Xbox)

Damián Laviana Castañedo ..... Asturias
Karim Alouta Cherkaqui ..... Barcelona
Borja Parra Villamañan ..... Bizkaia
Cristian Mena Acedo ..... Cádiz
Pepe Sanz Amparan ..... Cantabria
Fermín Millán Pinto ..... Huelva
Antonio Cuenca Roldán ..... Málaga

Taza + Juego Driv3r (PS2)

Hugo Urción Serantes ..... A Coruña
José Ramón de Dueñas Massa ..... Cádiz
Javi Barroso Muñoz ..... Cádiz
Francisco Guijarro Hidalga ..... Ciudad Real
David Vicente Arana ..... Valencia

OPERATION SHADOW
SÓLO EN N-GAGE
N-GAGE
12+
www.pegi.info
NOKIA

¿Sabes cuál es la saga que más versiones y entregas ha tenido a lo largo de los años?

ANUNCIO-PLAYSTATION 2

Pintar las calles es lo tuyo, chaval

El año que viene lideraremos una banda de "graffiteros" en «Marc Ecko's Getting Up».

El mundo de las bandas urbanas y los graffities tiene un innegable atractivo, sobre todo para un famoso artista y diseñador llamado Marc Ecko. ¿Quién es? Pues un creativo profesional que se ha aliado con Atari y los programadores del grupo The Collective para desarrollar un juego llamado «Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure». Saldrá a mediados de 2005, y mezclará la acción, la lucha y la infiltración con un argumento en el que una banda de "graffiteros" liderada por nosotros iniciará una revolución social contra el orden urbano. La cosa pinta bastante curiosa y alternativa, y ofrecerá una ambientación gráfica en plan rebelde y urbana lo más parecida posible a la realidad. Pues nada, habrá que ir comprando unos botes de pintura...

◄ MÁS DE 50 GRAFFITEROS de la vida real se han prestado a ayudar en la concepción de este título, que reflejará la cultura urbana.

PRIMERAS IMÁGENES-PS2 Y XBOX

El mismo juego, una batalla para cada consola

La acción bélica más realista va a estallar en diciembre con dos entregas de «Ghost Recon 2».

EL REALISMO de esta saga alcanza unas cotas elevadísimas, incluido armas, vestuario, etc.

LA ESTRATEGIA será uno de los ingredientes principales de las misiones que afrontaremos.

«Ghost Recon», una de las sagas de acción bélica más conocidas de todo el panorama consolero, va a recibir a finales de año su primera secuela, que va a llevar el nombre «Ghost Recon 2». Bastante original, ¿verdad? Esta nueva entrega nos propondrá un nuevo argumento, mejores gráficos, más acción y varios modos online, pero la novedad más destacable es que los chicos de Ubisoft se están encargando de realizar dos versiones distintas para Xbox y PlayStation 2, que estarán disponibles al mismo tiempo, pero contendrán apreciables diferencias entre sí.

Para empezar, la versión para PS2 está siendo desarrollada por el Shangai Studio, el mismo equipo que se encargó de programar la versión de «Splinter Cell» para esta consola, mientras que la de Xbox siguen estando en manos de los programadores de siempre, Red Storm. Además, los sucesos del juego de PS2 tendrán lugar en el argumento 4 años antes que los de Xbox, y en PS2 habrá personajes, vídeos, efectos y hasta modos online exclusivos.

COMPETICIÓN-XBOX

Tú puedes ganar el balón de oro consolero

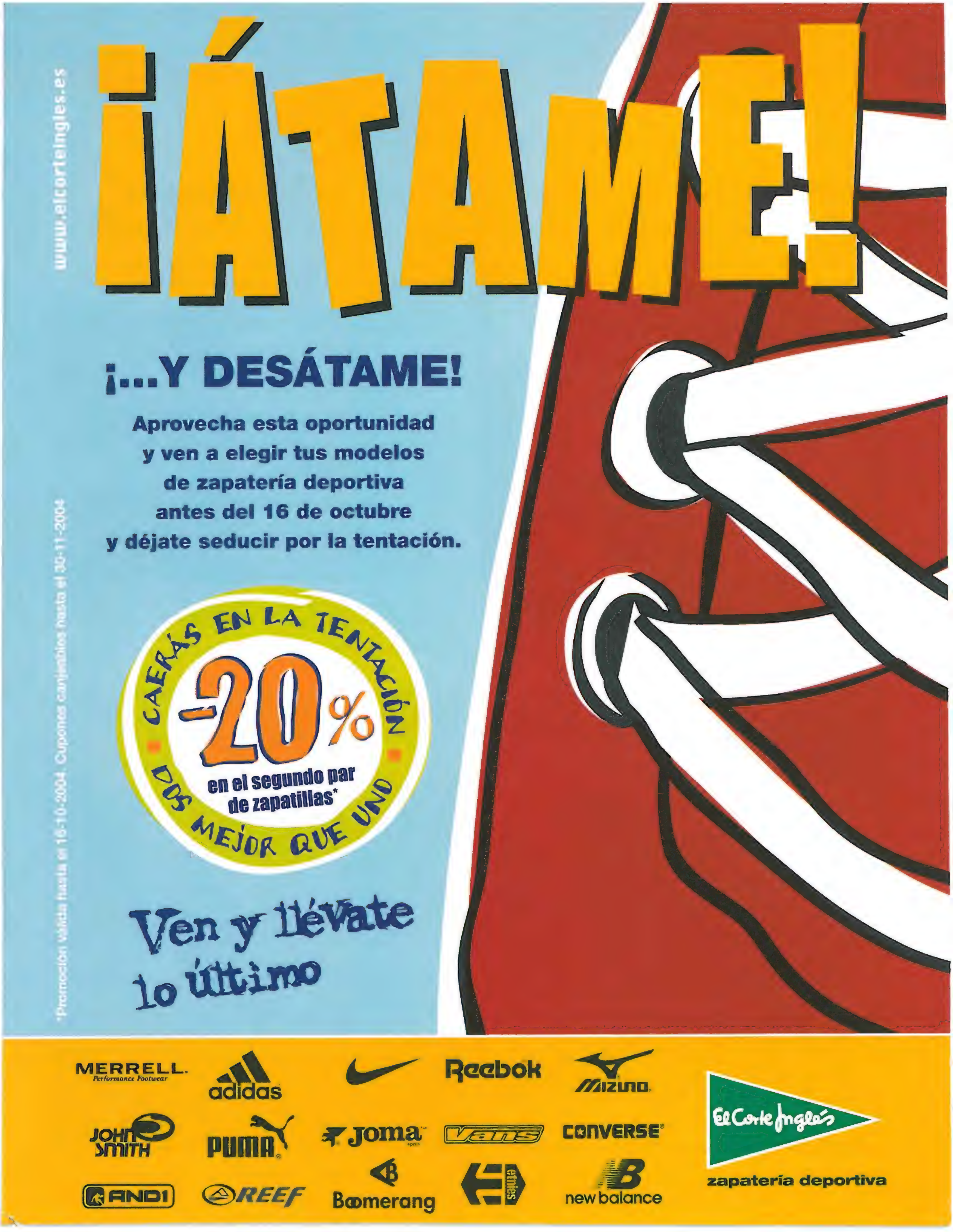
La Iª Copa Mundial Interactiva FIFA va a coronar al mejor jugador del planeta de «FIFA 2005» para Xbox.

Si sois de esos que siempre andan fardando de ser invencibles jugando a los mejores títulos de fútbol, ahora podréis demostrarlo jugando tanto por Internet como offline con la versión para Xbox de «FIFA 2005». Y todo gracias a la Copa Mundial Interactiva FIFA, una competición en la cual os podéis dar de alta ya mismo a través de Xbox.com, y que va a comenzar a funcionar el próximo 5 de octubre. En la web **www.fifainteractiveworldcup.com/es/home.php** tenéis toda la información necesaria, pero os contamos que habrá distintas rondas de clasificación intermedias con partidos online, así como competiciones en persona en diferentes ciudades de todo el mundo, tres de ellas europeas: Londres, París y Berlín. Y si entráis a la final os invitarán a Zurich a jugar la gran final en un fiestón consolero contra los mejores del planeta. ¡Qué caña! Vamos, que lo del pasado Mundial de Corea y Japón va a parecer un torneo de principiantes comparado con esto.

ROBERTO CARLOS es uno de los futbolistas encargados de promocionar este gran concurso junto a otros como Matthaus.

LOS MEJORES jugadores de «FIFA 2005» se jugarán el título en la final de Zurich (Suiza).

EA SPORTS Y MICROSOFT van a hacer las delicias de todos con este torneo online.


¡ÁTAME!
¡...Y DESÁTAME!
Aprovecha esta oportunidad
y ven a elegir tus modelos
de zapatería deportiva
antes del 16 de octubre
y déjate seducir por la tentación.
CAERÁS EN LA TENTACIÓN
-20%
en el segundo par
de zapatillas*
DOS MEJOR QUE UNO
Ven y llévate
lo último
www.elcorteingles.es
*Promoción válida hasta el 16-10-2004. Cupones canjeables hasta el 30-11-2004
MERRELL. Performance Footwear
adidas
Reebok
MIZUNO
JOHN SMITH
PUMA
Joma
Vans
CONVERSE
AND1
REEF
Boomerang
etnies
new balance
El Corte Inglés
zapatería deportiva

¡«Street Fighter»!
Desde que apareciera su primera entrega en versión para arcade, han salido exactamente 76 juegos de «Street Fighter» para un total de 18 sistemas de juegos. ¡Todo un récord!

ANUNCIO-PS2 Y XBOX

Un soldado de élite para ganar el futuro

«Project: Snowblind» calentará el invierno a base de disparos y acción.

Según la jerga militar, "snowblind" es el cierre completo de todos los sistemas eléctricos internos y biomecánicos, ocasionado generalmente por un impulso electromagnético (¿recordáis "The Matrix"?). Pues bien, en este shooter subjetivo que Eidos va a traer a PS2 y Xbox en diciembre os vais a hartar de utilizar esta jerga militar y también la última tecnología de combate, al tomar el papel de un soldado de un cuerpo de élite.

Esta nueva incorporación al género estará ambientada en el año 2065 y contará con un enorme arsenal de armas e ítems, así como multitud de vehículos y otros objetos que nos ayudarán a cumplir las 11 misiones. Además, tendrá un espectacular modo online para 16 jugadores, por lo que los enfrentamientos serán legendarios.

NATHAN FROST protagonizará el juego. Será un supersoldado que ha sido transformado con los más avanzados implantes biológicos.

LAS MISIONES de combate variarán entre el ataque, la acción y la infiltración.

ESTE SHOOTER SUBJETIVO nos meterá de lleno en un mundo futurista en el que las balas ya han dejado paso a la más alta tecnología militar.

ANUNCIO-PLAYSTATION 2

¿Pero la "champions" no era cosa de fútbol?

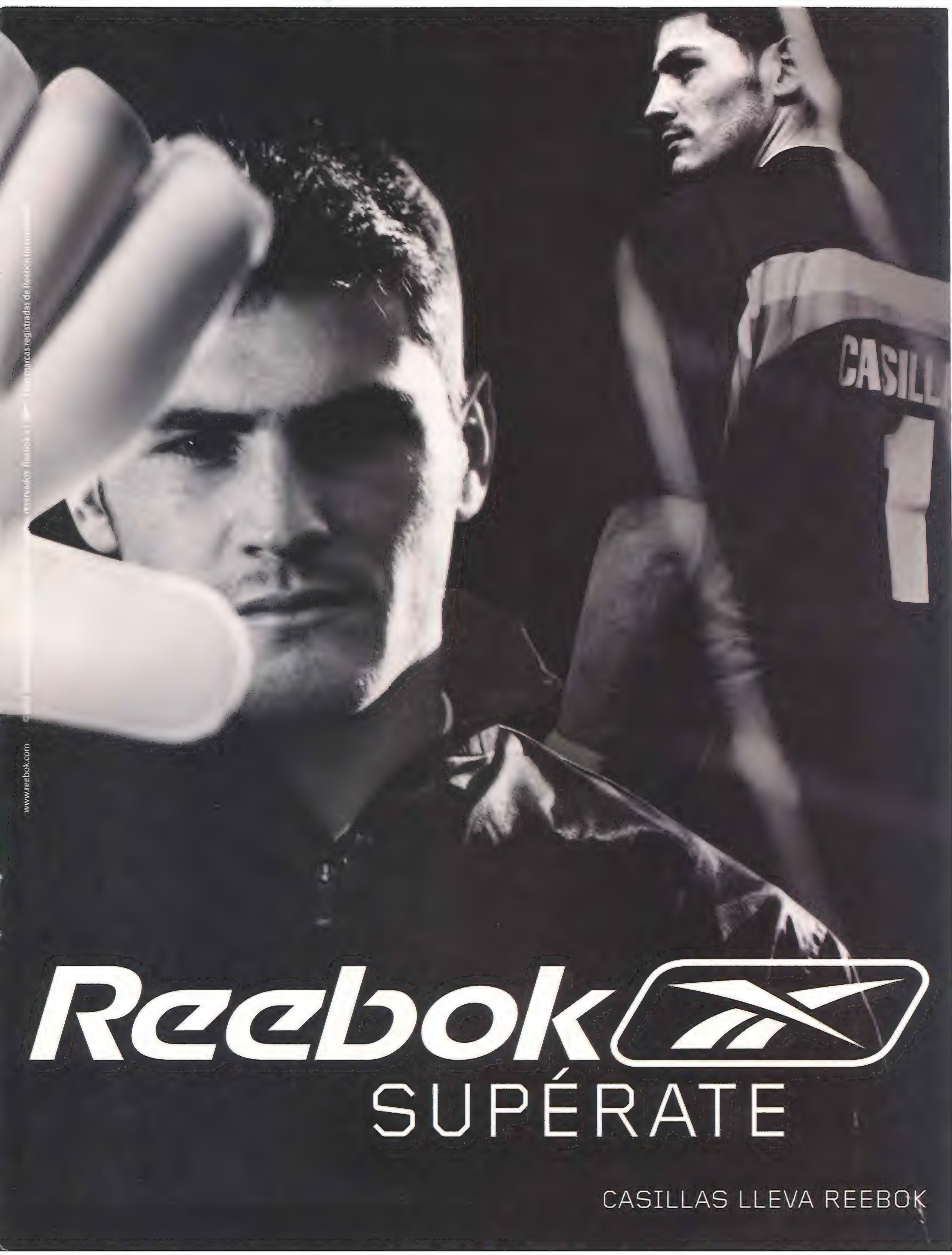
Ya se está desarrollando la segunda entrega de «Champions of Norrath».

Después de unos cuantos retrasos, este mes por fin llega a nuestras tierras «Champions of Norrath» (lo tenéis analizado en este mismo número), pero lo mejor de todo es que Ubisoft ya nos ha pasado los primeros datos sobre su continuación, que llegará en marzo de 2005. Se llamará «Champions: Returns to Arm», será un juego de rol en primera persona e introducirá varias novedades interesantes, como dos nuevas razas, un nuevo argumento, la posibilidad de personalizar a los protagonistas, y nuevos objetos y armas.

Además, los interesantes modos online y multijugador se verán completados con nuevas opciones y un sistema de medallas que nos ayudará a desbloquear modos secretos. Vamos, que si os gusta el primero, no os podéis perder esta secuela por nada del mundo.

EL MODO ONLINE permitirá que hasta 4 jugadores compartan viaje por Norrath.

LAS NUEVAS RAZAS os permitirán luchar desde diferentes frentes en el argumento.


Reebok
SUPÉRATE
CASILLAS LLEVA REEBOK
www.reebok.com

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS–GBA

La flor y nata del rol en tu portátil

A final de año llegarán dos nuevas entregas de las sagas «Zelda» y «Final Fantasy».

¡Ya quisieran los usuarios de otras consolas ser tan privilegiados como los que tengan una GBA! Lo decimos porque la portátil de Nintendo va a recibir dos nuevas entregas de las sagas más importantes del rol consolero: «Zelda: The Minish Cap» (noviembre) y «Final Fantasy I & II: Dawn of Souls» (diciembre).

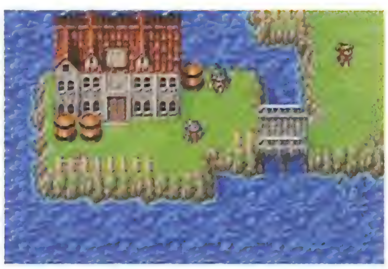
El nuevo «Zelda» hará gala de unos estupendos gráficos y tendrá una enorme historia en la que Link tendrá que usar un sombrero mágico que le hace diminuto. Así, nos moveremos entre el mundo de Hyrule y el mundo en miniatura de Minish, aprenderemos hechizos y lucharemos en tiempo real contra cientos de rivales.

Por su parte, «Dawn of Souls» será una reedición de los dos primeros capítulos de la saga «Final Fantasy», reunidos en un cartucho. Controlaremos a un grupo de 4 personajes y recorreremos un mundo de fantasía, aprendiendo "trabajos", hablando con cientos de personajes y luchando con enemigos bajo un argumento muy épico. ¡Chicos, estas van a ser unas Navidades muy roleras!

LINK se encontrará en este juego con un sombrero con poderes, que le permitirá moverse entre dos mundos.

«ZELDA: THE MINISH CAP» nos permitirá movernos por un mundo en miniatura, algo así como el país de Gulliver.

«FINAL FANTASY I & II» reeditará los dos primeros capítulos de la legendaria saga.

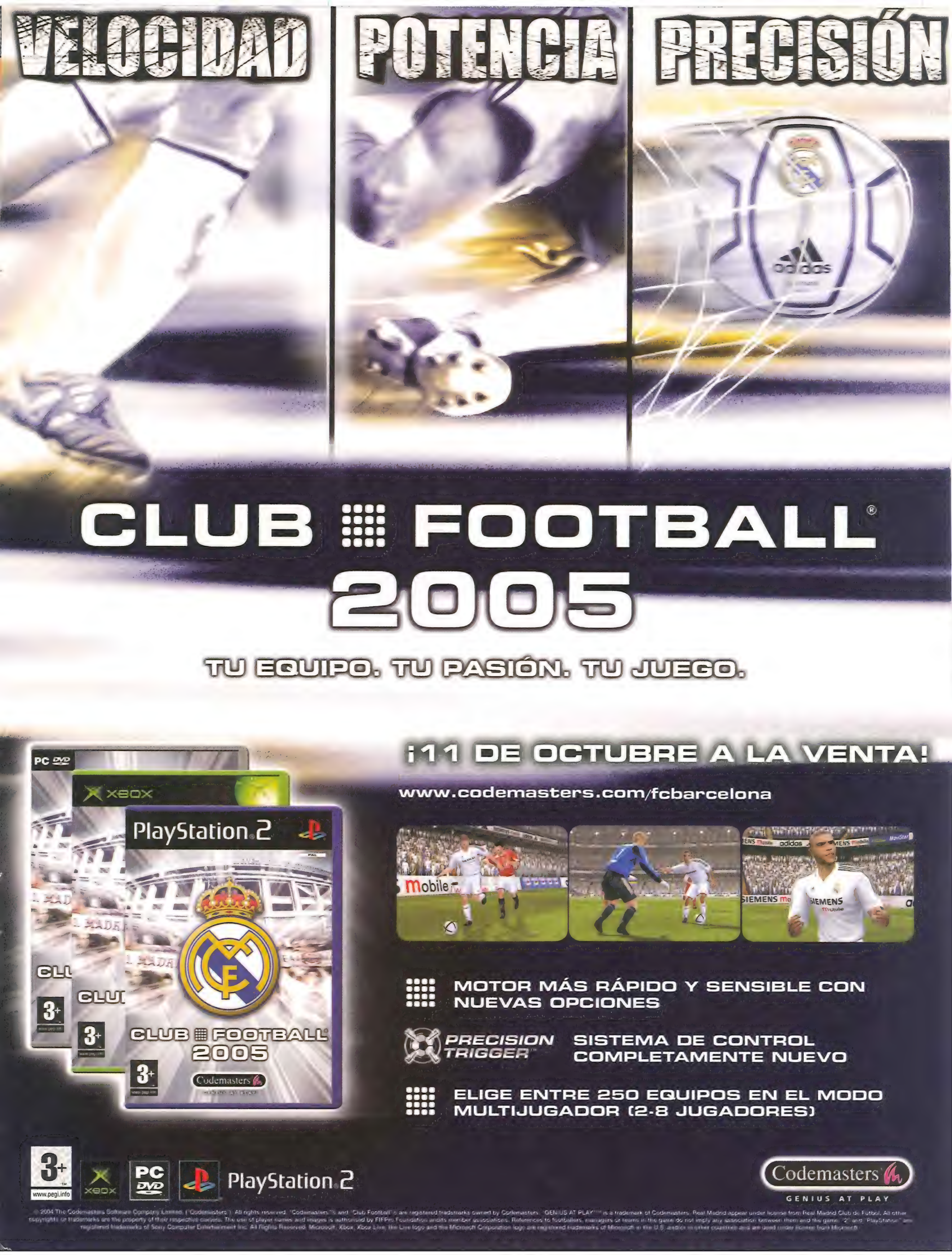


EL SELLO DE «FINAL FANTASY» se verá en los "trabajos" y combates por turnos.

LANZAMIENTOS OCTUBRE

Juego	8 OCT	15 OCT	22 OCT	29 OCT
BLOOD WILL TELL – PS2 (Acción)	■			
CHAMPIONS OF NORRATH – PS2 (Rol)	■			
FC BARCELONA C.F. 2005 – PS2 (Fútbol)	■			
STAR WARS BATTLEFRONT – PS2 (Acción)	■			
REAL MADRID C.F. 2005 – PS2 (Fútbol)	■			
X-MEN LEGENDS – PS2 (Acción/Rol)	■			
TOCA RACE DRIVER 2 – PS2 (Velocidad)	■			
DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK – PS2 (Lucha)		■		
DIGIMON RUMBLE ARENA 2 – PS2 (Lucha)		■		
DJ DECKS & FX – PS2 (Varios)		■		
EYETOY SEGA SUPERSTARS – PS2 (Varios)		■		
LEISURE SUIT LARRY – PS2 (Aventura)		■		
FIFA FOOTBALL 2005 – PS2 (Fútbol)		■		
PRO EVOLUTION SOCCER 4 – PS2 (Fútbol)		■		
SLY 2: BAND OF THIEVES – PS2 (Aventura)		■		
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 – PS2 (Acción)		■		
CRASH TWINSANITY – PS2 (Aventura)			■	
ESTO ES FÚTBOL 2005 – PS2 (Fútbol)			■	
FORD RACING 3 – PS2 (Velocidad)			■	
UNDER THE SKIN – PS2 (Acción)			■	
MANAGER DE LIGA 2005 – PS2 (Fútbol)			■	
GTA SAN ANDREAS – PS2 (Acción)				■
CRIMSON TEARS – PS2 (Acción)				■
FLATOUT – PS2 (Velocidad)				■
NBA LIVE 2005 – PS2 (Deportivo)				■
TY THE TASMANIAN TIGER – PS2 (Acción)				■
OTOGI II – XBOX (Acción)	■			
OUTRUN 2 – XBOX (Velocidad)	■			
FC BARCELONA C.F. 2005 – XBOX (Fútbol)	■			
LEISURE SUIT LARRY – XBOX (Aventura)	■			
REAL MADRID C.F. 2005 – XBOX (Fútbol)	■			
STAR WARS BATTLEFRONT – XBOX (Acción)	■			
X-MEN LEGENDS – XBOX (Acción/Rol)	■			
DIGIMON RUMBLE ARENA 2 – XBOX (Lucha)		■		
FIFA FOOTBALL 2005 – XBOX (Fútbol)		■		
MEN OF VALOR – XBOX (Shooter)		■		
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 – XBOX (Acción)		■		
CRASH TWINSANITY – XBOX (Aventura)			■	
FORD RACING 3 – XBOX (Velocidad)			■	
MANAGER DE LIGA 2005 – XBOX (Fútbol)			■	
SNIPER ELITE – XBOX (Acción)			■	
FLATOUT – XBOX (Velocidad)				■
NBA LIVE 2005 – XBOX (Deportivo)				■
TY THE TASMANIAN TIGER – XBOX (Acción)				■
X-MEN LEGENDS – GC (Acción/Rol)	■			
DIGIMON RUMBLE ARENA 2 – GC (Lucha)		■		
FIFA FÚTBOL 2005 – GC (Fútbol)		■		
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 – GC (Acción)		■		
DONKEY KONGA – GC (Varios)			■	
PIKMIN 2 – GC (Estrategia)			■	
NBA LIVE 2005 – GC (Deportivo)				■
TY THE TASMANIAN TIGER – GC (Acción)				■
FIFA FOOTBALLL 2005 – PSONE (Fútbol)		■		
POKÉMON VERDE HOJA – GBA (Rol)	■			
POKÉMON ROJO FUEGO – GBA (Rol)	■			
FIFA FOOTBALL 2005 – GBA (Fútbol)		■		
HAMTARO RAINBOW RESCUE – GBA (Rol)				■
PUYO POP – N•GAGE (Puzzle)	■			
SONICCN – N•GAGE (Plataformas)	■			
PUZZLE BOBBLE – N•GAGE (Puzzle)	■			
TONY HAWK'S – N•GAGE (Acción)	■			

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante este mes. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que hayan sido comentados en números anteriores o bien sean analizados en el número siguiente.



VELOCIDAD
POTENCIA
PRECISIÓN
CLUB FOOTBALL®
2005
TU EQUIPO. TU PASIÓN. TU JUEGO.
¡11 DE OCTUBRE A LA VENTA!
www.codemasters.com/fcbarcelona
MOTOR MÁS RÁPIDO Y SENSIBLE CON NUEVAS OPCIONES
PRECISION TRIGGER™ SISTEMA DE CONTROL COMPLETAMENTE NUEVO
ELIGE ENTRE 250 EQUIPOS EN EL MODO MULTIJUGADOR (2-8 JUGADORES)
PC DVD
XBOX
PlayStation 2
CLUB FOOTBALL 2005
3+
www.pegi.info
Codemasters
GENIUS AT PLAY

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

¡¡La Pokemanía ataca de nuevo!!

Los primeros pósters de Rojo Fuego y Verde Hoja. Vais a flipar con el póster doble de las nuevas ediciones Pokémon que regalan.

Review especial de las nuevas ediciones. Esta vez se han pasado los colegas de N.A. Han comentado los nuevos «Pokémon» en seis páginas llenas de buenas pantallas, información y hasta algún truco que otro.

Guías llenas de trucos. Y de grandes juegos: «Pokémon Colosseum», «Spider-Man 2» y «Metroid Zero Mission». Ah, y en la Revista Pokémon, una superguía con el modo Batalla de «Pokémon Colosseum».

Avances. Conoced el futuro con N.A. Este mes publican «Mario Tennis», «El Señor de los Anillos»...

Ya a la venta

→ PLAY2MANÍA

Descúbrelo todo de GTA San Andreas

¡El «GTA» Definitivo! El número 69 de Play2Manía os desvela todas las claves de la aventura más espectacular del año. Los secretos de «San Andreas» al descubierto.

Trucos a tutiplén. Además, en su suplemento especial os dan más de 5.000 trucos para todos los juegos de PS2.

Las últimas novedades. Los análisis más completos de los juegos más impactantes: «FIFA 2005», «Silent Hill 4», «Forgotten Realms», «Colin McRae Rally 2005». Y también los avances de los títulos más esperados: «Pro Evolution Soccer 4», «La Tercera Edad», «Tony Hawk's Underground 2», «Ratchet & Clank 3»...

Guía coleccionable. En un formato especial para guardar dentro de la caja del juego. Este mes, «Splinter Cell Pandora Tomorrow».

→ MICROMANÍA

Disfruta de tu PC a tope

Los mejores análisis de todas la novedades del momento. Descubrid todo sobre «Rome: Total War», «Los Sims 2» o «Silent Hill 4».

¡Todo sobre «Quake 4» y «Splinter Cell 3»! Un primer vistazo, en dos completos reportajes, a dos de los juegos de acción más esperados. ¡Descúbridlos antes que nadie!

¡Un juego de regalo en el DVD! Este mes, «Startopia», y las mejores demos del momento, además de un gran especial de trucos para vuestros juegos favoritos, previews, extras, especiales y mucho más. ¡No os lo podéis perder!

A la venta el 29 de septiembre

→ PLAY2MANÍA GUÍAS Y TRUCOS

Llega al final de los mejores juegos

Las mejores guías para que os acabéis vuestros juegos favoritos de PS2. Podéis encontrar todos los trucos, extras y pistas para:

- Driv3r
- Formula One 2004
- Spider-Man 2
- Syphon Filter : The Omega Strain
- Rainbow Six 3
- Y además, cientos de trucos y el consultorio de Gertru...

VELOCIDAD
POTENCIA
PRECISIÓN
CLUB FOOTBALL®
2005
TU EQUIPO. TU PASIÓN. TU JUEGO.
XBOX
PlayStation 2
FCB
CLUB FOOTBALL
2005
3+
Codemasters
GENIUS AT PLAY
¡11 DE OCTUBRE A LA VENTA!
www.codemasters.com/fcbarcelona
MOTOR MÁS RÁPIDO Y SENSIBLE CON NUEVAS OPCIONES
PRECISION TRIGGER
SISTEMA DE CONTROL COMPLETAMENTE NUEVO
ELIGE ENTRE 250 EQUIPOS EN EL MODO MULTIJUGADOR (2-8 JUGADORES)
3+
www.pegi.info
XBOX
PlayStation 2
©FCBMERCHANDISING,SL
Codemasters
GENIUS AT PLAY

LUCHA · SNK · Lanzamiento en Japón Ya disponible · Lanzamiento en España Enero 2005

ESTA GRAN SAGA DE LUCHA acaba de dar el salto a las 3D. Y la verdad es que el cambio le ha sentado de maravilla pues ahora las peleas son mucho más vistosas.

PELEAS A LA ÚLTIMA MODA

KING OF FIGHTERS

Una de las sagas de lucha clásica más populares por fin se ha puesto al día. Con «KOF: Maximum Impact» ha dado el salto de las peleas en 2D tradicionales a las 3D para vivir apasionantes combates. ¡Y el resultado ha sido realmente espectacular!

EL ESTILO DE LUCHA

¡Vaya puesta al día!

ESTA CLÁSICA SAGA DE LUCHA 2D acaba de romper con esa tradición para pasarse por completo a unas magníficas tres dimensiones. Esto significa que además de ser todo un festival para la vista –fijaos en el detalle de los luchadores y en el perfecto acabado de los decorados- ahora durante los combates podemos desplazarnos por los fondos a nuestro gusto. Así podemos esquivar los ataques de nuestros rivales o girar alrededor suyo para atacarles por la espalda.

aquí Tokio

por christophe kagotani

¡Un saludo, amigos! Me habéis "cazado" en el **famoso mercado de pescado de Tokio haciendo la compra**, justo instantes antes de que me fuera a Akihabara, el barrio de los videojuegos y de la electrónica, para hacerme con el titulazo que os acerco este mes: **«King of Fighters: Maximum Impact»**. Espero que sus peleas os molen tanto como a mí.

Este mes voy a comenzar hablándoos acerca de **las nuevas portátiles de Nintendo y Sony, DS y PSP**. Y es que la cosa parece que no termina de arrancar, puesto que **los kits de desarrollo para una y otra plataforma escasean** y ahora hay un montón de compañías desarrolladoras esperando para recibir uno. Sin embargo lo peor de todo es un rumor que circula por aquí y que sitúa **el precio de salida de la consola de Sony en 39.800 yenes (unos 300 euros).** De ser cierto, ¿cuántas personas se la podrán permitir?

Otro de los temas que más están dando que hablar aquí es el **proyecto secreto que está desarrollando Akitoshi Kawazu, de Square-Enix**, que fue el productor del RPG de GameCube «Final Fantasy CC». Según parece **el juego será desvelado en el próximo Tokyo Game Show**, que se celebrará a finales de septiembre. ¡Ya os contaré de qué título se trata!

LOS PERSONAJES

Caras nuevas buscan pelea

19 PERSONAJES DE INICIO se han apuntado a las peleas, a los que hay que añadir alguno más secreto. Seguro que muchos de ellos os suenan de antes, como Terry Bogard, Kyo Kusanagi o la escultural (y muy ligerita de ropa) Mai Shiranui pero también se han apuntado a la gresca varios luchadores nuevos, como Alba y Soiree Meira, Chae Lim o Mingnon Bearheart. Todos cuentan con sus propios ataques y movimientos especiales, pero lo que más me ha sorprendido son los fantásticos combos que ahora son capaces de realizar los luchadores. ¡Algunos son letales de verdad!

« EL SALTO A LAS 3D LE HA SENTADO DE MARAVILLA A LUCHADORES TAN CONOCIDOS POR TODOS COMO TERRY BOGARD O MAI SHIRANUI »

LOS 19 PERSONAJES del juego son capaces de realizar una vasta cantidad de golpes, llaves y combos. Y por si no fuera suficiente, también disponen de ataques especiales.

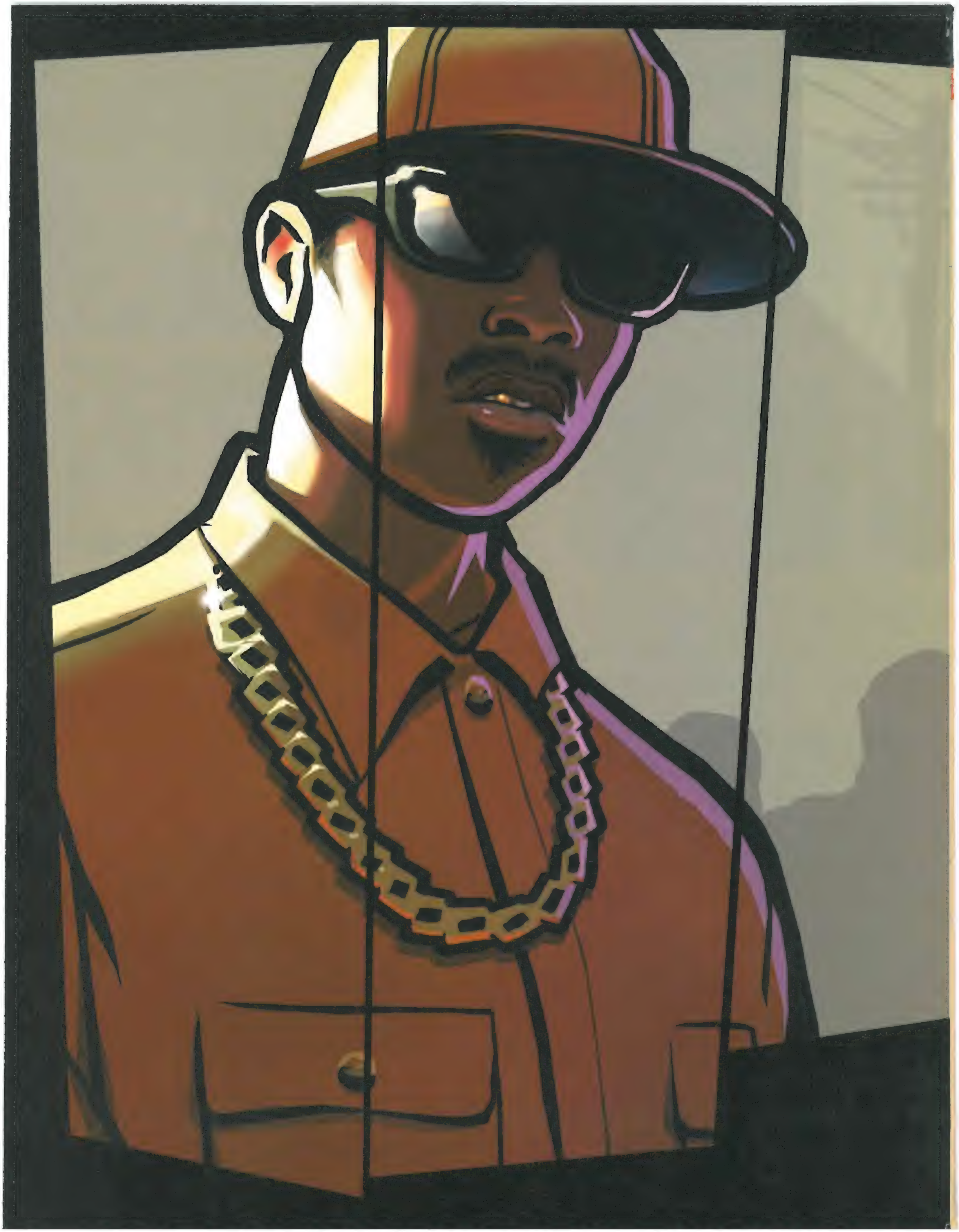
LOS MODOS DE JUEGO

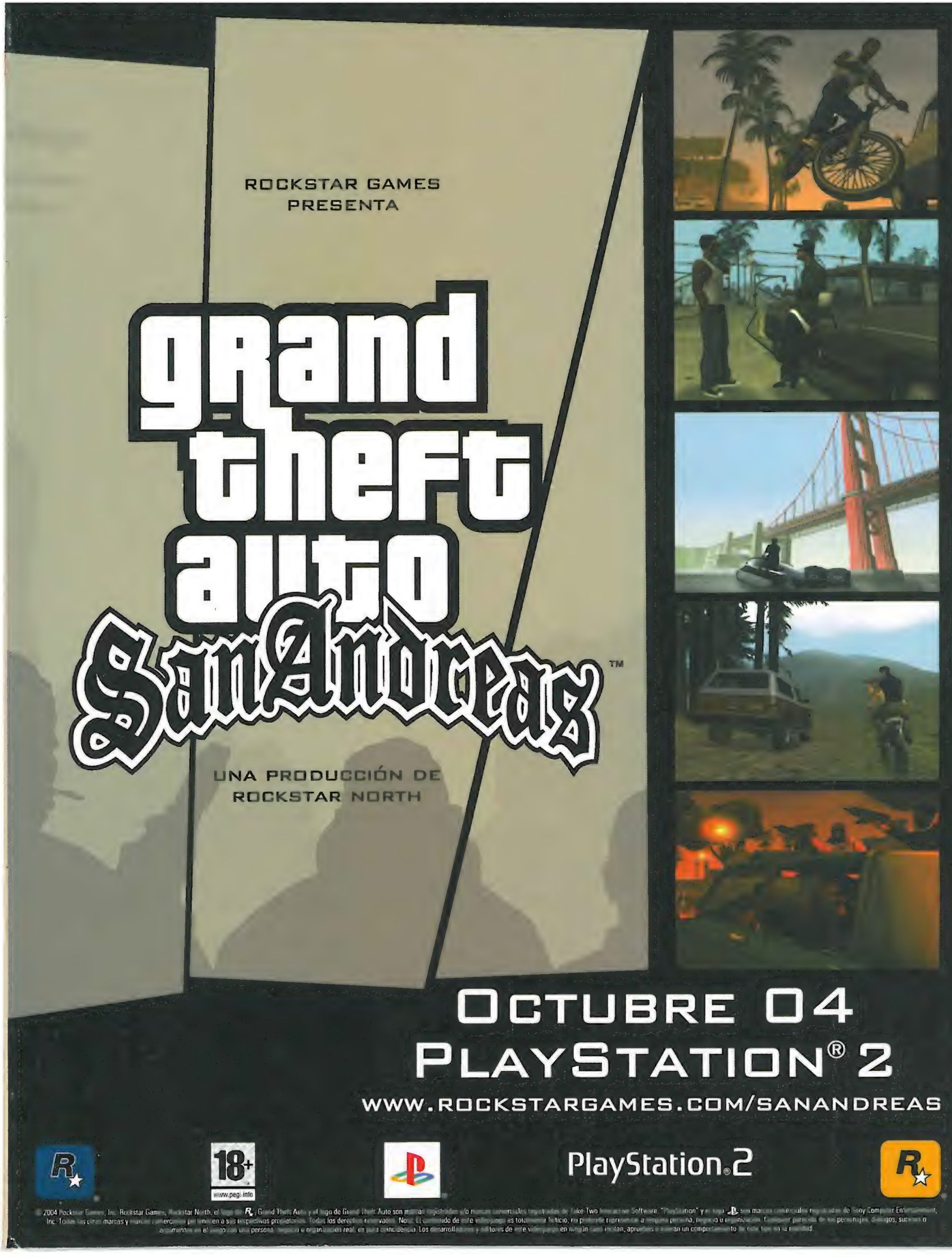
Variedad y diversión

HASTA EN CUATRO MODOS DE JUEGO DIFERENTES podemos participar en este juego: Historia, Práctica, Vs Battle y Challenge. Todos son realmente divertidos y además dos de ellos, el Challenge y el Versus, engloban a su vez varias opciones de juego diferentes. Especialmente este último es el que más chicha tiene, puesto que podemos picarnos bien contra un amigo o bien contra la máquina y además escoger cómo queremos luchar, en combates individuales o bien eligiendo un grupo de tres personajes. Como veis, las posibilidades que ofrece este título son enormes.

UNA SERIE DE LUCHA LEGENDARIA

ESTA SAGA DE ARCADES DE LUCHA tiene más de diez años y sigue en plena forma. Prueba de ello es que este año, aparte de «KOF Maximum Impact», vamos a poder disfrutar de «KOF NeoWave» para arcade (en la foto) y «KOF 2004». ¡Larga vida al rey!




ROCKSTAR GAMES
PRESENTA
Grand Theft Auto
San Andreas™
UNA PRODUCCIÓN DE
ROCKSTAR NORTH
OCTUBRE 04
PLAYSTATION® 2
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS
18+
www.pegi.info
PlayStation®2

¡EXCLUSIVA EN ESPAÑA!

LO QUE DEBÉIS SABER

Más posibilidades

Mejores gráficos

- ¿Qué es?: **La tercera entrega de la saga de espionaje que protagoniza Sam Fisher.**
- ¿Para qué consolas sale?: **PS2, Xbox y GC.**
- ¿Cuándo?: **La versión de Xbox estará a la venta en noviembre. Las de PS2 y GC, en primavera.**

ASÍ SERÁ «SPLINTER CELL 3»

EL ESPÍA QUE VIVE ENTRE LAS SOMBRAS

Probablemente no le hayáis visto nunca, pero está entre nosotros. Su nombre es Sam Fisher, es el mejor espía del mundo, y va a volver a la acción en el impresionante «Splinter Cell: Chaos Theory». Ahora, él pone las reglas.

Cruzar el charco para visitar las impresionantes cataratas del Niágara es una oportunidad única que Ubisoft nos brindó a comienzos de septiembre, pero nosotros sabíamos que no habíamos recorrido tantos kilómetros para, ejem, presumir delante de nuestros lectores. Nuestro objetivo eran los estudios de desarrollo que la compañía francesa tiene en Canadá, porque allí, en un edificio de más de cien años de antigüedad, están desarrollando desde hace dos «Splinter Cell Chaos Theory», uno de los juegos tecnológicamente más avanzados que hayan pasado por una consola. ¿Pensáis que exageramos? Seguid leyendo y veréis que no estamos de rebajas con los elogios.

→ GUIADOS POR LOS PRODUCTORES DEL JUEGO. Mathieu Ferland y François Ringuette, pudimos ver en exclusiva la versión de Xbox, que será la que rompa el fuego esta Navidad (las versiones de PS2 y GC llegarán en primavera), y no tuvo que pasar mucho tiempo para que nos diésemos cuenta del enorme salto de calidad que va a pegar la tercera entrega de esta saga de acción táctica.

El cambio más importante quizá esté en el concepto de juego, porque la corrección de algunos defectos y la introducción de novedades en el desarrollo van a llevar la experiencia del sigilo un paso ▸▸

EL SIGILO Y LA INFILTRACIÓN volverán a ser las claves para que Sam consiga sus objetivos. Esta vez, sin embargo, la acción tendrá mayor relevancia.

VISITAREMOS VARIOS PAÍSES, desde Perú a Japón, pasando por las dos Coreas. Sam recorrerá el mundo para evitar una crisis a nivel internacional.

LOS PRODUCTORES DEL JUEGO, François Ringuette (Izquierda) y Mathieu Ferland (Derecha) nos abrieron las puertas del cuartel general de Sam Fisher en Montreal. Junto a ellos, un total de 120 personas trabaja en el nuevo «Splinter Cell».

LAS MEJORAS EN LA JUGABILIDAD Y SU SOBERBIO NIVEL TÉCNICO LOGRARÁN QUE ESTA AVENTURA SEA UNO DE LOS TÍTULOS MÁS DESTACADOS DEL AÑO

más allá. Ante todo, la idea de los creadores es acabar con el progreso lineal que vimos en las dos entregas anteriores de «Splinter Cell»: decidle adiós al avance a base de "pruebo una estrategia-salta la alarma-vuelvo a comenzar-pruebo de otra forma", porque «Chaos Theory» va a ser un juego mucho más abierto tanto en los escenarios, que no tendrán un camino prefijado (¡ni siquiera habrá alarmas!), como en los objetivos, que se dividirán en primarios y secundarios y harán posible llegar al final sin haberlos cumplidos todos (¡hora de comenzar de nuevo para poder completar el cien por cien de la aventura!).

Y todo mientras nos sumergimos en una crisis de proporciones mundiales, pero centrada en Asia, tan realista que podríamos leerla cualquier día en el periódico: ante la crisis económica, Japón ve amenazada su seguridad y por primera vez desde la 2ª Guerra Mundial decide rearmar su ejército. La posible reacción en cadena de Corea del Norte y China obliga a Estados Unidos a enviar barcos a la zona, y a partir de ahí el riesgo es incalculable... a menos que Sam Fisher actúe desde la sombra en las cloacas de la política para evitar que el equilibrio mundial se vaya al garete.

CUANDO YA ESTEMOS METIDOS EN FAENA, una frase resumirá el planteamiento: todo el poder para Sam, todo el poder para nosotros. ¿Que decidimos entrar a saco en una sala llena de guardias? No hay problema, porque los que prefieran la vía más "directa" de hacer las cosas también encontrarán un huequecito en el corazón de los programadores. ¿Que preferimos currarnos una forma de entrar sin que nos vean? Sin duda, esta forma de actuar será la más gratificante para el jugador y además podremos escoger diferentes rutas o, por ejemplo, interrogar a un enemigo y obtener diferente información en función de lo que hayamos hecho previamente en el juego.

Pero este "traspaso de poderes" al jugador no sería nada si el propio Sam no fuese a su vez también más poderoso, ¡y os aseguramos que va a ser mucho mejor espía que antes! Su entrenamiento le permitirá realizar nuevos movimientos, como despachar a sus enemigos mientras está colgado del techo, abrir puertas de una patada, arrastrarse por el suelo y hasta arrojar a sus rivales al vacío.

Y aunque su arsenal tecnológico seguirá mejorando con "juguetes" como un dispositivo que inutiliza los aparatos eléctricos durante unos segundos (Mathieu lo usó para apagar una televisión y distraer al centinela que la estaba viendo), el arma más decisiva será... un simple cuchillo. Sí, porque otro aspecto que se quiere potenciar es el combate cuerpo a cuerpo para acercar la acción al jugador,

EL NIVEL GRÁFICO será impresionante tanto por el genial aspecto de los personajes como por el detalle de los escenarios. ¿Os habéis fijado bien en esos reflejos?

LA EVOLUCIÓN DE SAM FISHER

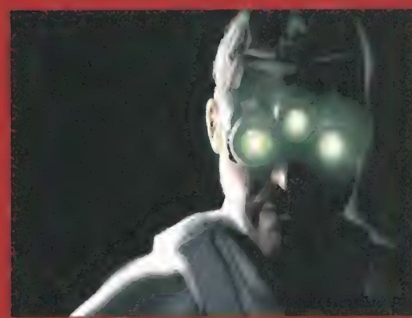
Un protagonista cada vez más real

Estas tres imágenes muestran la evolución del protagonista de «Splinter Cell» desde su primera aventura. Si en el paso a «Pandora Tomorrow» lo que se pretendió remarcar fue la fortaleza física y la madurez del personaje, ahora el salto técnico va a permitir que nuestro protagonista tenga un volumen sorprendente. El avanzado motor gráfico ha hecho posible que los diseñadores modelen el cuerpo de Sam con todo tipo de luces, sombras y reflejos, y lo mejor es que esta avanzada técnica de iluminación se aplicará también a enemigos y escenarios.

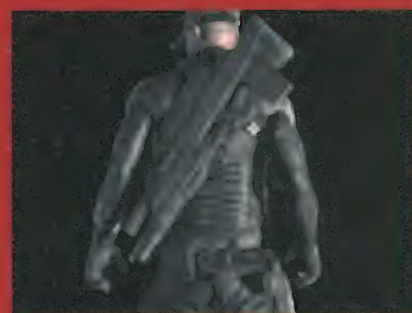
EL EQUIPO DE ESPÍA

A la última, como siempre

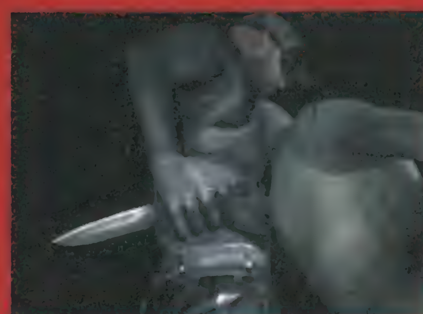
Por muy bien preparado que esté, Sam no podría salir con vida de sus misiones si no utilizara siempre la más avanzada tecnología militar.



■ Para moverse entre las sombras sin ser visto son fundamentales las gafas de visión nocturna. No serán una novedad, pero los creadores del juego nos dijeron que quieren evitar que la gente las use constantemente, y por eso aumentarán el brillo que nos ciega cuando hay luz.



■ Entre las nuevas armas que Sam podrá equipar nos vamos a encontrar un rifle automático de repetición, además de un sistema para dar mayor estabilidad al apuntar. Junto a él, granadas de humo, cámaras espía y hasta un dispositivo que inutiliza los aparatos eléctricos.



■ Aunque suene paradójico, el arma más decisiva en esta entrega del juego será algo tan rudimentario como un cuchillo. Su importancia viene por las distintas posibilidades que nos abrirá en la lucha cuerpo a cuerpo, que ahora tendrá más relevancia que en anteriores entregas.

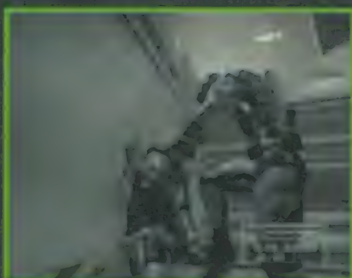
EL AVANCE NO SERÁ LINEAL como en los anteriores juegos, sino que esta vez tendremos total libertad para decidir qué ruta queremos seguir.

LA INTELIGENCIA DE LOS GUARDIAS será muy alta, hasta el extremo de que coordinarán sus ataques. Por eso, lo mejor será dejarlos fuera de combate pronto...

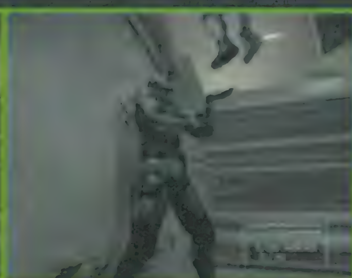
EL NUEVO MODO ONLINE

Cooperar para sobrevivir

Dos espías novatos tendrán que colaborar en el innovador modo online que tendrá «Chaos Theory». Podrán hablarse usando el micrófono, y lo más original será la forma en que deberán coordinar sus movimientos para superar las misiones. Si hacen rappel (imagen de la derecha), el que se descuelga se moverá en horizontal, y le tendrá que indicar a su colega si quiere bajar o subir. Debajo tenéis otros dos ejemplos de esta colaboración. La gran duda es: ¿se mantendrá este modo en PS2?



A1-AL LLEGAR A UN OBSTÁCULO como esta pared, uno de los espías le servirá al otro como resorte.



A2-UN POCO DE IMPULSO y ya lo tenemos casi superado. Allá va nuestro compañero en pleno vuelo.

A3-AL PASAR AL OTRO LADO habrá que buscar la forma de que los dos agentes se reúnan de nuevo.

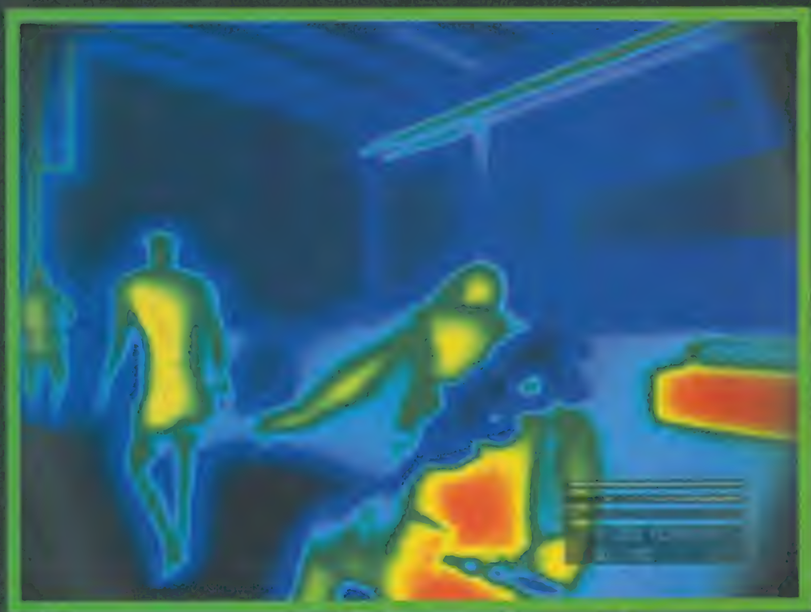
B1-PARA ALCANZAR UN NIVEL SUPERIOR, los dos espías iniciarán un movimiento similar al anterior.

B2-UNO DE ELLOS SE AGARRARÁ DEL SALIENTE mientras el otro le utiliza como "escalera humana".

B3-CUANDO YA ESTÉ ARRIBA, sólo queda dar la mano a nuestro amigo para que los dos sigan su camino.

» así que vamos a poder inmovilizar a los enemigos con el cuchillo y después dejarlos inconscientes, usarlos como escudo humano o, en caso extremo, mandarlos al otro barrio. Además, nuestros movimientos variarán en función del ángulo desde el que nos acerquemos al rival de turno. ¿Queréis más? Pues también tendremos un medidor del ruido ambiental, que podremos utilizar en nuestro provecho para, por ejemplo, sincronizar nuestros movimientos con los de un motor

EL SISTEMA DE ILUMINACIÓN más avanzado hará posible que los juegos de sombras le den un realismo y un relieve así de asombroso a las texturas.



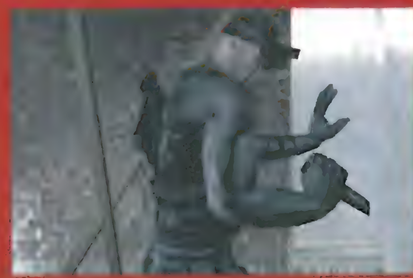
que suena intermitentemente.

Todas estas mejoras en la jugabilidad vendrán acompañadas de un impresionante despliegue técnico, que partirá de una clave casi de perogrullo: ¿no es este un juego en el que la sombra cumple un papel fundamental? Pues pasen y vean un uso magistral de la iluminación, en el que el sombreado le dará a los cuerpos y a las texturas un relieve y un volumen que a nosotros nos dejó flipados. Acompañando a estos impresionantes juegos de luces vendrán también los mejores efectos de agua que hemos visto, con detalles de lujo como las gotas de lluvia en el suelo, que además no serán un simple adorno: a nuestros enemigos no les molará nada mojarse, y no veáis lo útil que puede ser una granada de humo para que se active un sistema anti-incendios que les haga salir pitando en busca de cobijo.

HABRÁ MÁS ASPECTOS TÉCNICOS QUE BRILLEN, como la soberbia inteligencia artificial de nuestros rivales, capaces de esconderse y hablar entre sí para coordinarse durante los tiroteos; los efectos de reflejos y las transparencias en cortinas y en las típicas puertas japonesas de papel, que además podremos rasgar y, cómo no, el fantástico modo online cooperativo al que le hemos querido reservar un cuadro aparte. Todo ello nos hizo volver de Canadá con la seguridad de haber visto uno de los mejores juegos de los próximos meses, y con una pregunta que nos agobia: ¿podremos aguantar hasta que salga? HC

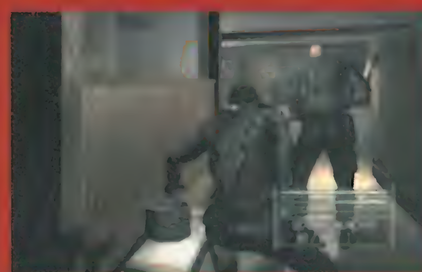
NUEVAS ACCIONES

Sam no deja de sorprendernos

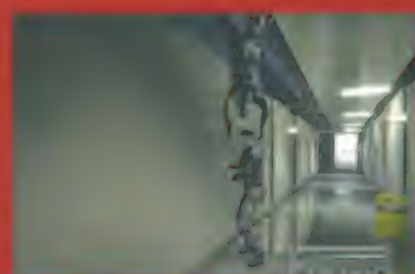


Rasgar cortinas y puertas de papel con el cuchillo será uno de los movimientos nuevos que podrá realizar Sam. ¡Incluso podremos traspasarlos directamente para atacar a un enemigo al otro lado!

Al llegar ante una puerta cerrada, las opciones serán mirar con el cable óptico, abrirla del todo, entreabrirla un poco para asomarnos o dar una patada para que derribe al centinela del otro lado.



Aunque no sea un movimiento como tal, otra de las novedades será que ahora deberemos tener cuidado con nuestro reflejo, porque podrá delatarnos y hacer que los guardias vayan a por nosotros.



Por último, también será posible colgarnos del techo y atacar con las dos manos a nuestros rivales. Por cierto, en este ejemplo el guardia estaba fregando el suelo, ¡y se humedecía en tiempo real!

DESCÁRGATE
¡LOS MEJORES JUEGOS PARATU MÓVIL!
TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX 3
Eres el líder de un escuadrón de élite
¡y la última esperanza del mundo contra el terrorismo!
¡¡NUEVO!!
CHESSMASTER
ATRAPAPALABRA
SEXY POKER 2004
ACCIÓN
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL EXTENDED OPS
RAIL RIDER
NIGHTMARE CREATURES
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
AVENTURA
XIII
PRINCE OF PERSIA HAREM ADVENTURES
RAYMAN 3
GULO'S TALE
PRINCE OF PERSIA SANDS OF TIME
TIROS
SIBERIAN STRIKE
EARTH INVASION
PLANET ZERO
RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD
DEPORTES
2004 REAL FOOTBALL
SKATE & SLAM
SPEED DEVILS
BLOCK BREAKER
¡Solo 3,12€ IVA incl.!
Para descargar un juego
envía un SMS al 5525*
con el texto JUEGO HC94
y sigue las instrucciones. Ej. JUEGO HC94 al 5525.
Accederás a nuestro catálogo WAP y podrás elegir y descargar tu juego. El juego será memorizado en tu teléfono y podrás jugar tantas veces como quieras.
Sony Ericsson T610
Nokia 3510i
Samsung E700
LG 5300i
Motorola V500
(2) Lista de teléfonos compatibles: Nokia 3510i, Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, Nokia 7650, 3650, 3660, N-Gage, Nokia 3410, Sony Ericsson T610, Z600, Motorola T720, V300, V500, V525, V600, Sharp GX10, GX20, Samsung E700, LG 5300i, 5400, 7100, Sagem My-V65, -Siemens C55, M50, SL55, M55, MC60, S55, C60
Existen juegos compatibles para todos los terminales aquí listados
Más juegos de calidad en
gameloft
www.gameloft.com

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

PÁGINA 48

«PRO EVOLUTION SOCCER 4» Uno de los juegos más esperados del año está a punto de saltar al césped. Nosotros ya hemos jugado un montón de partidos... para poder daros el mejor avance, claro.

PÁGINA 54

«NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2» Pronto podréis volver a degustar en vuestra propia casa las carreras nocturnas más salvajes gracias a este prometedor "racer".

PÁGINA 44

LA TERCERA EDAD

Un nuevo título ambientado en el universo de El Señor de los Anillos™ prepara su asalto a las consolas, aunque esta vez cambia de estilo para convertirse en juego de rol. ¡Venid a comprobarlo!

PÁGINA 66

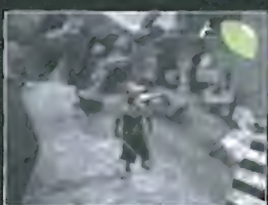
PIKMIN 2 El capitán Olimar y sus amigos se han pasado por la redacción para enseñarnos su nueva aventura.

EN ESTE NÚMERO...

LA MEZCLA DE COMBATES Y EXPLORACIÓN, además de una estupenda ambientación, serán los principales atractivos de este juego de rol que recuperará los momentos más emocionantes de "El Señor de los Anillos".

LAS CLAVES

1 LA TIERRA MEDIA aparecerá reflejada en el juego igual que en las tres películas.



2 LOS COMBATES, además de resultar muy espectaculares, tendrán un aire estratégico.

3 LOS PERSONAJES irán mejorando sus habilidades a medida que avancemos en el juego.

- Noviembre
- Electronic Arts
- Juego de rol

LA TERCERA EDAD

Cuando lleguemos a la tercera edad podremos escoger entre jugar a la petanca y pasar el invierno en Benidorm, o hacer como los héroes de esta aventura y luchar por el destino de la Tierra Media.

LA SAGA DE "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS" terminó hace un año con el estreno de "El Retorno del Rey", pero lo cierto es que todos nos quedamos con ganas de más, ¿verdad? Pues estamos de enhorabuena, porque muy pronto Aragorn, Gandalf y los demás volverán a dar guerra en nuestra consola convertidos en personajes de «La Tercera Edad», un juego de rol que nos recordará por su planteamiento a otros pesos pesados del género de la talla de «Final Fantasy».

Sin embargo, en esta ocasión no vamos a vivir las mismas aventuras de Frodo y compañía, sino que nuestro protagonista será Berethor, un guerrero Gondoriano que va en busca de Boromir y pronto se irá rodeando de aliados como la elfa Idrial, el explorador Elegost, el enano Hadhod... y así hasta seis héroes que viajarán un paso por detrás de la Comunidad del Anillo, atravesando los mismos lugares, pero viviendo una aventura distinta. Eso sí, nuestros personajes favoritos también se unirán a nuestro grupo en determinados momentos de nuestro avance.

→EL DESARROLLO TENDRÁ DOS PARTES: el modo aventura, en el que exploraremos los escenarios en busca de tesoros y conversaremos con los persona-

¡OJO AL DATO!

Dentro de un mes...
SALDRÁ ANTES QUE LA EDICIÓN EXTENDIDA DE "EL RETORNO DEL REY"
Estas Navidades se pondrán a la venta estos cuatro DVD, que contienen más de media hora de metraje adicional y que además podrán adquirirse junto a una reproducción de la ciudad de Minas Tirith

En la versión original...
EL NARRADOR SERÁ IAN MCKELLEN
Se trata del actor que interpreta a Gandalf en las películas (y a Magneto en "X Men") y en nuestro país el juego estará doblado por el mismo actor que le dobla en las películas.

HADHOD

EL GUERRERO ENANO será el cuarto personaje que se una a nuestro grupo de aventureros y su orientación (además de su hacha) serán esenciales para atravesar las minas de Moria.

PARA DERROTAR AL BALROG DE MORIA el mismísimo Gandalf se unirá a nuestro grupo, pero este será sólo uno de los primeros encuentros que tendremos con los protagonistas de las películas.

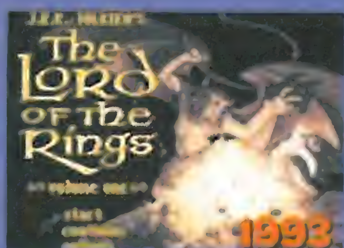
DURANTE LOS COMBATES tendremos que seguir un orden según la destreza y la velocidad de nuestros enemigos.

LOS PERSONAJES no serán los mismos que ya conocemos por las pelis, pero pertenecerán a las mismas razas.

LOS ANILLOS EN LAS CONSOLAS

Aunque parezca que la fiebre por "El Señor de los Anillos" es algo muy reciente, la verdad es que mucho antes de que se rodaran las peliculas ya habiamos podido jugar esta aventura en nuestra consola. Aqui os ofrecemos un breve repaso de los juegos más importantes que se han basado en esta historia, ya sea en el libro o en las películas:

JOURNEY TO RIVENDEL Se trataba de una aventura bastante simplona que Atari y Parker desarrollaron conjuntamente para **Atari VCS 2600**



LORD OF THE RINGS VOLUME ONE Fue la primera (y única) entrega de una ambiciosa trilogía de juegos de rol para **Super Nintendo**

LA COMUNIDAD DEL ANILLO Es probablemente la adaptación más fiel al libro de Tolkien, y apareció simultáneamente en **Xbox** y **PS2**

LAS DOS TORRES A la vez que se estrenaba la segunda película, Electronic Arts lanzó este "beat 'em up" para **PS2**, **Xbox** y **GameCube**.

EL HOBBIT Vivendi Universal aprovechó la licencia de los libros para convertir en juego las aventuras de Bilbo Bolsón, en **PS2** y **Gamecube**

EL RETORNO DEL REY De nuevo se trataba de un juego de acción con más personajes y modo multijugador. Salió para **PS2**, **Xbox** y **Gamecube**

jes secundarios, y los combates, que se desarrollarán mediante los clásicos turnos. Pero lo mejor es que no sólo nos limitaremos a escoger nuestros ataques de una lista, sino que tendremos que lucir nuestras dotes de estrategas para combinar las habilidades de cada uno de nuestros guerreros del mejor modo posible. Además, como en cualquier juego de rol que se precie,

LOS PROTAGONISTAS DE LAS PELÍCULAS SE UNIRÁN A NUESTRO GRUPO EN LOS MOMENTOS MÁS EMOCIONANTES

LOS ATAQUES disponibles irán aumentando a la vez que nuestros puntos de experiencia, al igual que las invocaciones mágicas.

EL PROTAGONISTA PRINCIPAL será un guerrero de Gondor que tiene la misión de encontrar a Boromir, un integrante de la Comunidad.

LOS ESCENARIOS estarán basados en los mismos planos y las localizaciones que se utilizaron para rodar las tres pelis de la saga.

a medida que vayamos avanzando, podremos ver cómo nuestros aventureros aprenden habilidades, se equipan con mejores objetos y se hacen más poderosos.

→PARA SUMERGIRNOS MEJOR EN LA HISTORIA, «La Tercera Edad» contará con más de 70 minutos de vídeo de las pelis, que irán desgranando poco a poco el argumento, y además podremos escuchar la voz de Gandalf haciendo de narrador.

Pero ahí no acaba la cosa, ya que la realización técnica tampoco tendrá nada que envidiar a las películas. Gracias a la colaboración de Peter Jackson (el director de las pelis) los escenarios se han realizado con los planos y maquetas que se usaron durante los rodajes y la banda sonora se ha mantenido intacta. Por su parte, el nuevo motor gráfico nos permitirá disfrutar de unos personajes increíblemente detallados, en los que se podrán apreciar los cambios en la vestimenta, y de unos decorados inmensos. En total tendremos más de 30 horas de juego, divididas en nueve capítulos, que nos ayudarán a exprimir a fondo los secretos de la saga. Y además cuando acabemos el modo principal podremos jugar minijuegos protagonizados por los "malos" o un divertido modo a dobles. ¡El Anillo Único siempre nos depara grandes aventuras!

→PRIMERA IMPRESIÓN

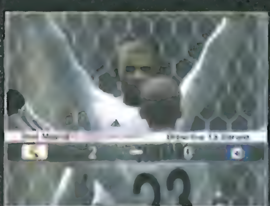
Su sistema de combate y su ambientación parecen muy prometedores aunque quizá echemos de menos a los protagonistas de la película.

LA LICENCIA OFICIAL DE NUESTRA LIGA, más la italiana y la holandesa, será la novedad más importante que incluirá este simulador, con el que volveremos a disfrutar del mejor fútbol... ¡sin tener que pagar entrada!

LAS CLAVES

1 EL REALISMO volverá a estar muy presente en cada jugada que hagamos en los partidos.

2 LA LIGA ESPAÑOLA tendrá la licencia oficial, así como la italiana y la holandesa.



3 EL SISTEMA DE CONTROL nos permitirá hacer de todo: paredes, quiebros...

- Octubre
- Konami
- Fútbol

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Con eso de que ya ha comenzado la liga nos han entrado unas ganas locas de "darle" al balón... sin movernos de nuestro sofá favorito, claro. ¡Con el nuevo «Pro» será como jugar de verdad!

EL SIMULADOR DE FÚTBOL POR EXCELENCIA va a poner el balón en juego un año más en PS2 ¡y esta vez también en Xbox! Para su regreso nos tiene preparados un buen número de modos de juego, alguna que otra novedad interesantísima y sobre todo el enorme nivel de realismo de siempre, que volverá a hacer vibrar a todos los futboleros.

Antes de saltar al campo, «Pro Evolution 4» nos permitirá elegir hasta cinco modos de juego diferentes, desde una gran variedad de ligas y copas a la práctica de nuestras jugadas preferidas en un completo modo entrenamiento. Sin embargo, la modalidad estrella volverá a ser la ya clásica Liga Master, en la que tendremos que asumir el papel de presidentes-entrenadores para tomar las decisiones importantes del club (como los fichajes, las estrategias de juego, etc.) a la vez que vestirnos de corto cada domingo para disputar el partido que corresponda. Si os molan los desafíos fuertes, esta modalidad seguro que os dejará flipados.

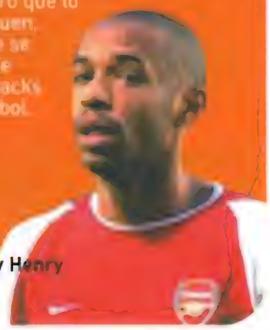
LA NOVEDAD PRINCIPAL DE ESTA TEMPORADA con respecto a anteriores versiones será que, por primera vez en la serie, el título contará con la licencia de al menos tres ligas europeas (aún puede que caiga alguna

■ ESTE SIMULADOR VOLVERÁ A DESTACAR POR SU TREMENDO NIVEL DE REALISMO ■

¡OJO AL DATO!

Los comentaristas...
SERÁN JUAN CARLOS RIVERO E IÑAKI CANO
Estos dos famosos reporteros del programa "Estudio Estadio", de Televisión Española serán los encargados de narrar las evoluciones de los encuentros. Seguro que logran superar a los, ejem, "apasionados" comentaristas que sufrimos en las anteriores entregas

Junto a Totti y Collina...
THIERRY HENRY SERÁ LA IMAGEN DEL JUEGO
El fabuloso delantero francés del Arsenal compartirá la carátula del juego junto a Totti, el internacional italiano, y el árbitro Collina. Su misión será atraer la atención de los aficionados al fútbol virtual, y seguro que lo consiguen, porque se trata de tres cracks del fútbol.

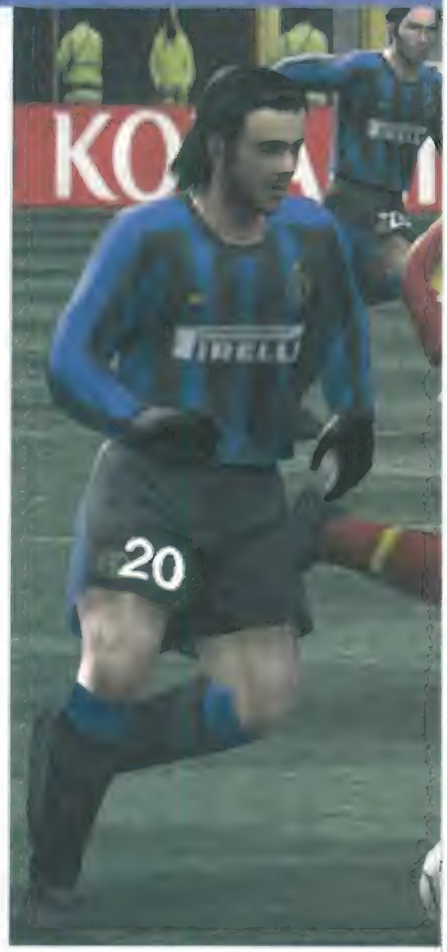


Thierry Henry

EQUIPOS

PODREMOS JUGAR CON MÁS DE 130 EQUIPOS de todo el mundo, a los que se sumarán más de 60 selecciones nacionales. Además todos los clubes españoles serán reales.

EL ASPECTO DE JUGADORES Y ESTADIOS será inmejorable, no faltará ningún detalle. De todas formas lo mejor volverán a ser las animaciones de los futbolistas, que además serán capaces de realizar nuevas acciones y remates a puerta.



UN GÉNERO MUY COMPETIDO

Los simuladores de fútbol cuentan con una legión de seguidores en todo el mundo. Y pueden considerarse muy afortunados, porque las compañías se han volcado con este género y se avecina un auténtico aluvión de simuladores de fútbol para todas las consolas. Aquí os mostramos los últimos que hemos podido probar

FIFA 2005 - PS2, XBOX, GC. La ultima entrega de esta prestigiosa saga sale este mismo mes. En la sección de novedades tenéis un análisis en profundidad del juego.

ESTO ES FUTBOL 2005 - PS2: La principal novedad de la nueva entrega del juego de Sony será la posibilidad de capturar nuestra cara con EyeToy para salir en el juego.

CLUB FOOTBALL 2005 - PS2, XBOX. Dentro de un mes sabremos si finalmente este juego se consolida como una alternativa seria a «FIFA» y «Pro Evolution».

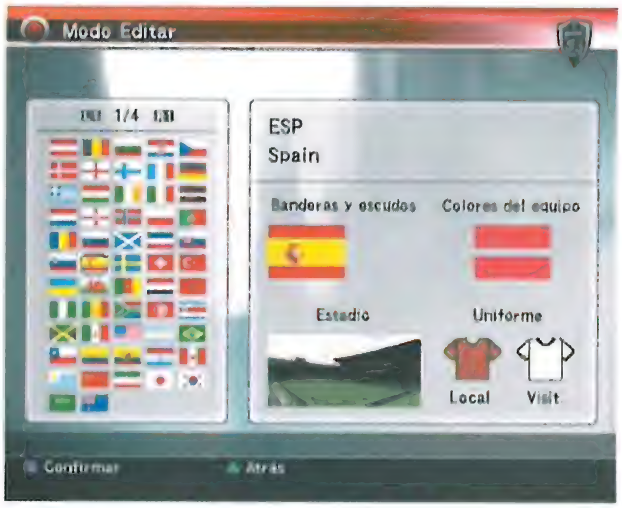
FOOTBALL KINGDOM - PS2. Este simulador ya ha salido a la venta en Japón y allí no ha recibido malas críticas. ¡A ver si se anima alguien a distribuirlo en nuestro país!

más): la LFP española, la Serie A del Calcio italiano y la liga de primera división holandesa. ¡Ya era hora! Por tanto, todos los equipos que estén inscritos en estas ligas serán totalmente reales, incluyendo el nombre de los jugadores, las equipaciones oficiales y hasta el escudo. ¡Vaya notición para los más puristas del fútbol! Y siguiendo con las novedades, los jugadores tam-

■ POR VEZ PRIMERA EN LA SAGA, «PES4» CONTARÁ CON LA LICENCIA DE VARIAS LIGAS EUROPEAS COMO LA ESPAÑOLA ■

EL CONTROL volverá a ser tan exigente como ya es costumbre en la saga, pero a cambio realizaremos jugadas de auténticos "cracks".

EN LAS FALTAS A BALÓN PARADO tendremos nuevas opciones, como tocar en corto a nuestro compañero para que la "rompa".



GRACIAS A LOS EDITORES podremos desde crear un equipo de fútbol a modificar el nombre de los estadios. Y sin despeinarnos.

bién tendrán nuevas animaciones y podrán realizar nuevos regates y remates a puerta.

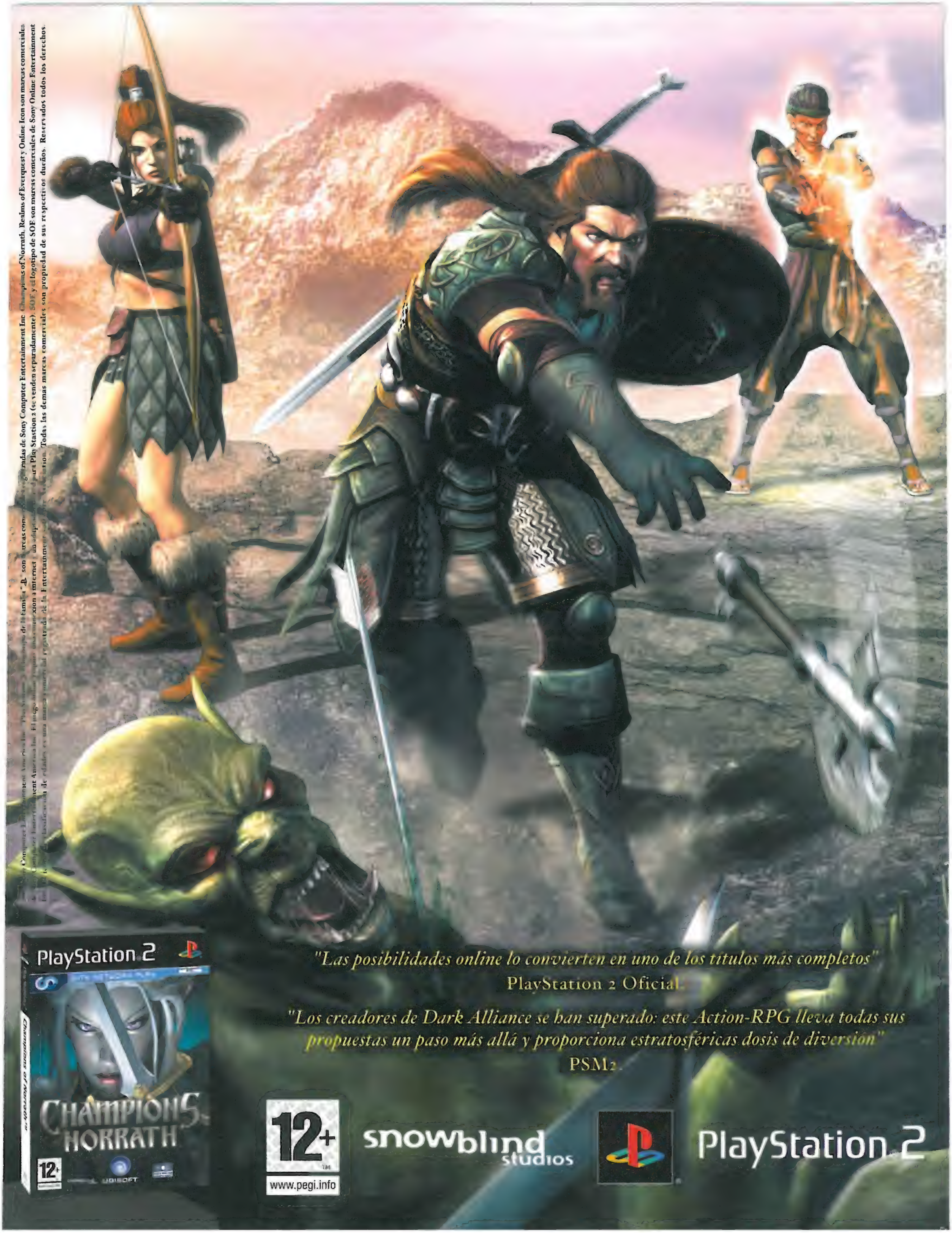
→EL CONTROL VOLVERÁ A SER EXQUISITO y aunque al principio pueda parecer algo exigente para los jugadores novatos, en cuanto disputen un par de "pachangas" serán capaces de realizar jugadas de mérito. Eso sí, como buen simulador, para sacar el máximo partido a las posibilidades que nos brindará el control habrá que practicar algo más de tiempo. ¡A ver si os creéis que Zidane o Ronaldinho no han tenido que entrenar duro para realizar las maravillas que hacen sobre un terreno de juego!

Técnicamente el juego volverá a ser sensacional en todos los sentidos. Los futbolistas gozarán de un modelado increíble, las caras de los "cracks" serán clavaditas a las reales y sus animaciones serán tan fluidas como siempre. Por supuesto, los estadios también estarán muy detallados y serán el marco ideal para disputar nuestros encuentros.

Sin embargo lo mejor volverá a ser la física del balón, que se moverá por el césped de una manera ultrarrealista. Y a todas estas virtudes habrá que sumar una más, pero sólo en la versión de Xbox: ¡el juego será compatible con Xbox Live!, así que será posible disputar partidos online. ¡Qué ganas tenemos de que el árbitro de el pitido inicial!

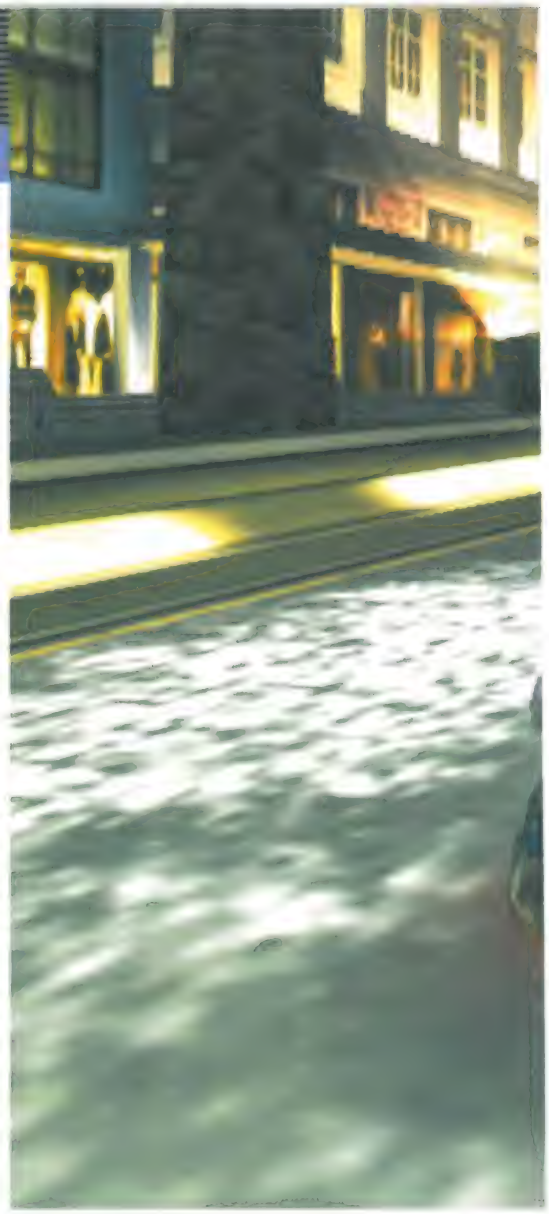
→PRIMERA IMPRESIÓN

Como era de esperar el juego tiene una pinta inmejorable. Lo malo es que los usuarios de PS2 no van a poder jugar online.


"Las posibilidades online lo convierten en uno de los títulos más completos"
PlayStation 2 Oficial
"Los creadores de Dark Alliance se han superado: este Action-RPG lleva todas sus propuestas un paso más allá y proporciona estratosféricas dosis de diversión"
PSM2
PlayStation 2
Champions of Norrath
12+
www.pegi.info
snowblind studios
PlayStation 2

CHAMPIONS of NORRATH
REALMS of EVERQUEST
4 jugadores en modo Colaboración Online, sin tasa de suscripción mediante SOE Games.net y offline mediante el multitap.
45 niveles de acción desenfrenada con más de 50 áreas para explorar y conquistar
Cambios constantes de mazmorras y enemigos que hacen que cada partida sea única y diferente.
CONVIÉRTETETE EN UN CAMPEÓN
Sigue tu camino a través de los gloriosos Reinos de Everquest en una aventura de lucha sin tregua, repleta de aventuras heroicas, bellos parajes, zonas encantadas, y oscuras y misteriosas mazmorras.
Crea tu Campeón a partir de 5 míticas razas y clases, eligiendo su aspecto y nombre y transmitiéndole tus habilidades únicas. Descubre, colecciona, compra y comercia con más de 10.000 objetos o crea los tuyos propios. Domina armas, magia y combates para conquistar terribles criaturas y diablos nunca vistos.
¡Pero estate atento, un Campeón siempre puede ser Retado!
www.championsofnorrath.com
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
UBISOFT
UBISOFT. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres, nº 2, planta 1ª. Ctra. N-VI km. 24 28230 Las Rozas. Madrid.
www.ubisoft.es

EL TUNING y las modificaciones que le haremos al coche, tanto las mecánicas como las puramente decorativas, serán uno de los puntos fuertes del juego. Luego llegará el momento de ponerlas a prueba sobre el asfalto.



LAS CLAVES

1 LA GRAN CIUDAD que recorreremos en el juego tendrá más de 200 km de calles y atajos.

2 MODIFICAR LOS COCHES será una gozada gracias a las piezas reales disponibles.

3 LA VELOCIDAD que alcanzarán algunos vehículos con el óxido nitroso será impresionante.

- Noviembre
- Electronic Arts
- Velocidad

NEED FOR SPEED UND. 2

Si queréis sentir lo que es el tuning de verdad será mejor que le vayáis quitando los alerones a vuestra bicicleta, porque los bólidos del nuevo «Need For Speed» ya tienen el motor a punto.

LA PASIÓN POR LOS COCHES MODIFICADOS, que es lo que al fin y al cabo significa eso del tuning, estalló el año pasado después de que «Need For Speed Underground» se convirtiera en uno de los títulos con más éxito de las Navidades. No sabemos si fue por los cochazos que aparecían en el juego, por su excelente sensación de velocidad o por la posibilidad de ajustar nuestras máquinas a medida... pero estamos a punto de descubrirlo, porque la saga volverá a pisar el asfalto muy pronto en todas las consolas. De nuevo, su mayor atractivo estará en la posibilidad de conducir más de 30 coches reales a toda velocidad y "maquearlos" a nuestro gusto con alerones, llantas y demás.

→TENDREMOS UNA CIUDAD A NUESTRA DISPOSICIÓN para conducir con total libertad, con más de 200 kilómetros de calles (había sólo 40 en la anterior entrega) y 5 vecindarios distintos, cada uno con su estilo visual.

Recorrer esta ciudad con nuestro coche nos dará la ocasión de retar a otros conductores (¡ingenuos!) a través de mensajes SMS, visitar los talleres para montar piezas nuevas, comprar nuevos vehículos en los concesionarios o hacer maniobras arriesgadas para ganarnos unos dólares y el respeto de nuestros compañeros "tuneros". Cuando llegue el momento de compe-

■ PODREMOS TUNEAR LOS MÁS DE 30 COCHES DE MARCAS REALES QUE HABRÁ EN EL JUEGO ■

¡OJO AL DATO!

Se han puesto de moda...
ES EL AÑO DE LOS JUEGOS DE TUNING
Después de «Juiced» y «Need For Speed Underground 2», aún faltan por llegar otros como «Midnight Club 3 DUB Edition», «Street Racing Syndicate» o «The Fast and the Furious». ¡El tuning está que arde!

Entre los expertos...
SE PRESENTÓ EN MAXITUNING 2004
Es una concentración de fanáticos del motor que se celebró en el circuito del Jarama de Madrid, donde, además de coches y chicas, se dieron cita los juegos de velocidad más importantes que están a punto de llegar. En el stand de «NFSU 2» se podían contemplar coches de ensueño.

La feria de los "tuneros"

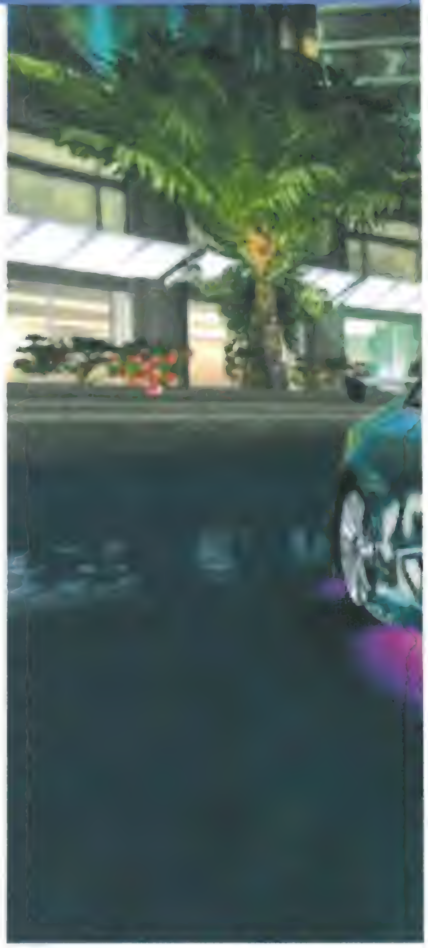
EL ESTILO EN NUESTRA CONDUCCIÓN, mejor cuanto más arriesgado, nos servirá para que ganemos algo de dinero... y el respeto de los demás conductores "tuneros".

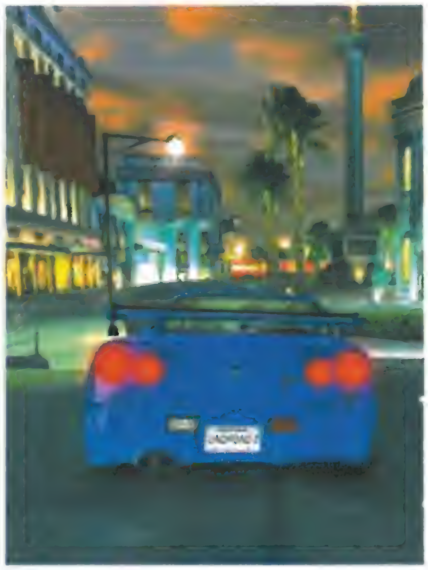
TOYOTA

LOS COCHES JAPONESES son los que mejor responden a las modificaciones mecánicas. Pero la chica no está incluida en el tuning, que conste.

PARA ENTRAR EN LAS COMPETICIONES bastará con que aceptemos los retos que nos envíen a través de SMS.

LAS DISTINTAS PIEZAS que podremos acoplarle a nuestro coche pertenecen a marcas muy conocidas en el mundillo.





UNA HISTORIA SOBRE CUATRO RUEDAS

Aunque algunos de vosotros no conocierais esta saga hasta el año pasado, cuando los juegos de tuning empezaron a ponerse de moda, la verdad es que se trata de una de las series de conducción más veteranas de las consolas. Al principio su seña de identidad eran los potentes deportivos que nos permitía conducir, pero las tornas han cambiado

NEED FOR SPEED - 3DO. El primer título de la saga, cuyo mayor atractivo residía en los deportivos de lujo que nos permitía conducir

NEED FOR SPEED 2 - PC. Sufrió un importante lavado de cara y además aumentó considerablemente los niveles de realismo en la conducción

NEED FOR SPEED 4 - PSone. Una vez que la saga se había consagrado en PC, volvió a recuperar terreno en las consolas con nuevos coches

NFS PORSCHE UNLEASHED - PSone. Esta entrega tenía la particularidad de que todos los coches disponibles pertenecían a un solo fabricante

NFS HOT PURSUIT - PS2. Con el salto a PS2, GC y Xbox, mejoró el apartado visual y se incluyeron nuevos modos, como la persecución

NEED FOR SPEED UNDERG. - PS2 Cambió los grandes deportivos por el tuning y las competiciones urbanas, y se convirtió en un título de referencia

▸▸ tir, nos veremos enfrascados en diferentes tipos de carrera, como los sprints con cambio de marchas manual, las competiciones en circuito cerrado, los concursos de derrapes, etc.

Luego, dependiendo de nuestro resultado, podremos subir nuestro caché hasta aparecer en las portadas de las revistas o en nuestro propio DVD. Además, los otros conductores no serán la

■ CONDUCIREMOS CON TOTAL LIBERTAD POR UNA CIUDAD CON MÁS DE 200 KILÓMETROS DE CALLES DIVIDIDA EN 5 VECINDARIOS ■

LOS EFECTOS DE LUZ, los reflejos en tiempo real y la distorsión por la velocidad serán, como en el juego anterior, simplemente geniales.

EL ITINERARIO SERÁ LIBRE, aunque el juego mostrará en el mapa un camino prefijado. Vosotros mismos tendréis que buscar los atajos.

EL TRAFICO REAL que circulará a nuestro lado también nos podrá ayudar a ganar unos dólares haciendo maniobras arriesgadas.

única dificultad que tendremos que superar, porque esta ciudad contará con tráfico real, atajos y un clima de lo más caprichoso.

→LAS POSIBILIDADES DE NUESTRO GARAJE harán las delicias de los conductores más exigentes. Y no sólo por la elección de los coches, que incluirá todoterrenos como el Hummer, deportivos tipo Mitsubishi o utilitarios como el Ford Focus, sino por las piezas disponibles, más del doble que en el juego anterior, que también pertenecerán a marcas conocidas. Además, todas las "chapucillas" que hagamos en nuestro taller se notarán después en la conducción, como en las competiciones de verdad.

Por otra parte, el estilo visual tan llamativo del primer «Need For Speed Underground» también estará de vuelta. Todas las carreras serán nocturnas, pero la cantidad de luces, reflejos y efectos que vamos a ver en pantalla compensarán de sobra la oscuridad de algunas zonas. Y para que podamos disfrutar de estos escenarios a tope, nada mejor que jugarse el respeto en los modos multijugador a pantalla partida o, mejor aún, a través de Internet en PS2 y Xbox. Así que ya sabéis, si queréis convertiros en los verdaderos amos de la calle será mejor que os vayáis preparando, porque estas carreras arrancan dentro de un mes.

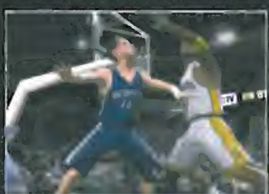
→PRIMERA IMPRESIÓN

Después de flipar con el juego del año pasado, estamos esperando como locos esta secuela, sobre todo para recorrer la ciudad libremente.

CON ESTE COMPLETO SIMULADOR vamos a poder disfrutar del mejor basket del mundo. ¿Qué os parece jugar en casa de los Celtics sin salir de vuestra habitación?

LAS CLAVES

1 PAU GASOL, LEBRON JAMES y el resto de las estrellas de la NBA estarán presentes con los datos actualizados al día.



2 LOS MODOS DE JUEGO van a ser variados a más no poder: 1 Vs 1, Temporada, Concurso de mates... ¡Nos esperan semanas de diversión!

3 LOS GRÁFICOS serán realistas al máximo. Tanto los jugadores como los pabellones van a mostrar un gran aspecto.

- Octubre
- EA Sports
- Deportivo

NBA LIVE 2005

Ahora que Gasol se ha consagrado como una estrella dentro de la NBA, ¿no creéis que ya es hora de que vosotros lo intentéis?

EL SIMULADOR DE BASKET POR EXCELENCIA está a puntito de volver a las canchas, ¡y es un serio aspirante al anillo de campeón! Un año más, «NBA Live» se ha asegurado las licencias para incluir todos los equipos y jugadores que integran la mejor liga "del mundo mundial" (totalmente actualizados, claro). O sea que junto a O'Neal, Gasol y compañía podremos participar en una amplísima variedad de modos de juego distintos, y aquí es donde encontraremos los primeros "fichajes" del título. A las ya conocidas modalidades de Temporada, Play-Offs, Uno-contra-Uno, etc. se añadirán otras nuevas como el partido de rookies o un apasionante concurso de mates. Como veis este simulador va a venir más completito que nunca, ¡y eso ya es decir mucho!

EL DESARROLLO DE LOS ENCUENTROS será tan realista como siempre, y el magnífico sistema de control nos permitirá realizar las jugadas más espectaculares casi sin despeinarnos: mates, fintas, reversos... Además algunas de estas acciones serán totalmente novedosas, ya que por ejemplo podremos hacer rectificados en el aire para evitar que nos pongan un tapón, o palmear directamente nuestros tiros. ¿Qué os parece? Pues seguro que igual de genial que el apartado técnico que lucirá el juego, que también será deslumbrante. A nosotros ya nos han entrado unas ganas locas de echar unas canastas. ¿Os apuntáis?

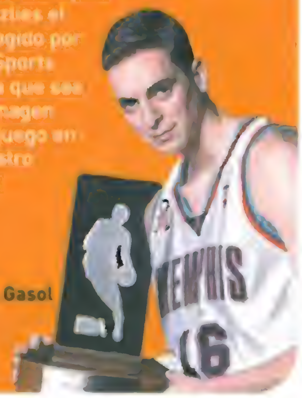
PRIMERA IMPRESIÓN

El juego nos ha parecido una auténtica gozada. Lástima que un año más nos vayamos a quedar sin modo online.

¡OJO AL DATO!

Será como ver la tele...
EL COMENTARISTA SERÁ SIXTO MIGUEL SERRANO
El comentarista de Digital + será el encargado de narrar todas las incidencias de los encuentros en las versiones para PS2 y Xbox. La pena es que en GameCube se tendrán que conformar con los comentaristas americanos.

Nuestra estrella en la NBA...
PAU GASOL SERÁ LA IMAGEN DEL JUEGO
Si el año pasado fue Raúl López, en esta edición ha sido el jugador de los Memphis Grizzlies el escogido por EA Sports para que sea la imagen del juego en nuestro país



Pau Gasol

ESTE SIMULADOR DE BASKET NOS OFRECERÁ UN ALTO NIVEL DE REALISMO Y UNA AMPLIA OFERTA DE MODALIDADES DE JUEGO

LAS PLANTILLAS ESTARÁN ACTUALIZADAS por lo que podremos ver a Shaquille O´Neal en los Miami Heat o a Tracy McGrady jugando con los Houston Rockets.

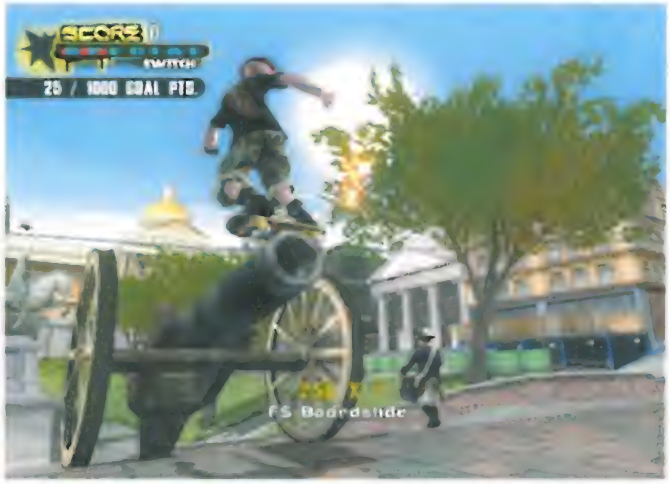
JUGADAS ASÍ DE ESPECTACULARES serán una constante durante los partidos. Eso será posible gracias al sistema de control, que nos permitirá hacer casi de todo.

LOS JUGADORES gozarán de un repertorio de animaciones enorme. ¡Y todas serán súper suaves!

LAS REPETICIONES nos mostrarán las mejores jugadas ralentizadas desde planos así de bonitos.

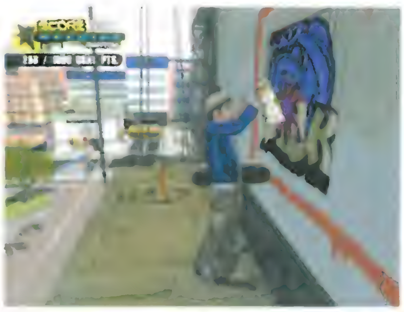
LAS DISTINTAS PERSPECTIVAS nos permitirán seguir la acción desde cualquier lugar que se nos ocurra.

CON ESTE FRENÉTICO TÍTULO podremos emular a los mejores skaters y realizar toda serie de acrobacias con los monopatines. ¡Tendremos más de 15 escenarios a nuestra disposición!



LAS ANIMACIONES DE LOS SKATERS serán realmente buenas, aunque el tamaño y la calidad de todos los decorados no se quedarán atrás.

LA LIBERTAD que nos ofrecerá el juego será total. Podremos hacer lo que queramos.



HACER PINTADAS será uno de los muchos objetivos que tendremos que completar.

LAS CLAVES

1 LAS ACROBACIAS serán la salsa del juego. ¡La de cosas que podremos hacer sobre el monopatín!

2 LOS MODOS DE JUEGO serán tan variados como divertidos. Desde luego va a ser un juego largo y muy completo.

Octubre **Activision** **Deportivo**

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Si os mola el skateboard y buscáis un juego a vuestra medida, será mejor que habléis con Tony Hawk para no dar un "patinazo".

UNO DE LOS DEPORTES EXTREMOS MÁS DE MODA va a volver gracias a esta nueva versión del clásico «Tony Hawk's Underground». El desarrollo de este juego de "skate" será el mismo que ya disfrutamos en la edición anterior, por lo que tendremos que elegir al personaje que queramos de entre 20 posibles y hacer todo tipo de acrobacias sobre nuestro monopatín mientras completamos un buen número de objetivos, como encontrar las letras que forman una palabra o realizar un "trick" determinado.

→LOS MODOS DE JUEGO SERÁN MUY VARIADOS. Molará mucho el modo historia, que nos permitirá crear a nuestro personaje gracias a un editor para intentar llevarlo a lo más alto, pero junto a él también encontraremos otros igual de atractivas, como el Classic Mode o el modo online. ¡Promete diversión para muchos meses! Añadidle un gran apartado gráfico y una banda sonora de lujo y todo irá sobre ruedas... de monopatín.

→PRIMERA IMPRESIÓN
Aunque no será muy innovador su desarrollo será tan divertido como en ediciones anteriores.

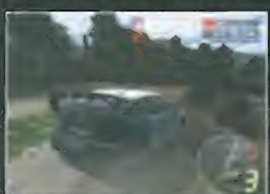
CONFLICT
VIETNAM™
"Una auténtica sensación de inmersión"
Revista Oficial PlayStation 2
Agosto '04
"El juego te trasladará a la Guerra del Vietnam"
Hobby Consolas
Septiembre '04
INCREÍBLE BANDA SONORA ORIGINAL CON MÚSICA DE THE ROLLING STONES, ENTRE OTROS...
WWW.CONFLICT.COM
16
www.pegi.info
PIVOTAL GAMES
PlayStation 2
PC CD-ROM
XBOX
SCi GAMES
DISTRIBUIDO POR
PROEIN
www.proein.com

ESTE SIMULADOR DE RALLIES volverá a traernos un apartado gráfico muy vistoso y un control apto para todos los públicos, pero que siempre exige buena concentración.

LAS CLAVES

1 EL CONTROL ARCADE, que sin exigir que todo sea como en la realidad demandará mucha pericia para controlar las vivas reacciones de los coches.

2 LOS MODOS DE JUEGO ofrecerán grandes posibilidades tanto jugando en solitario como con varios amigos y, por fin, a través de Internet.



3 LOS GRÁFICOS serán todo un espectáculo de detallismo y efectos gráficos de toda clase.

- Noviembre
- Sony
- Velocidad

WRC 4

Se acerca la hora de ponerse al volante de la nueva entrega del juego oficial del Mundial de Rallies. ¡Agarraos, que vienen curvas!

EL ÚNICO JUEGO CON LICENCIA OFICIAL de la FIA, la federación internacional de rally, tiene una nueva entrega a punto de salir a la calle. «World Rally Championship» es el único que puede presumir de contar con todos los coches y pilotos verdaderos de la temporada 2004, y claro, tal y como ya nos tienen acostumbrados, lo que hemos visto de él hasta el momento nos permite frotarnos las manos.

Con su habitual control de planteamiento realista pero de sensaciones arcade, la conducción de los 23 coches que incluirá el juego no va a exigirnos mucha anticipación ni un dominio perfecto de la aceleración, pero sí que estemos muy pendientes del volante y de la elevadísima velocidad. Vamos, que jugar a «WRC4» va a resultar un reto tan divertido como emocionante.

LAS OPCIONES QUE OFRECERÁ ESTA ENTREGA resultarán más que abundantes, pues contaremos con un total de 4 modos de juego, desde un interesante modo carrera hasta (¡por fin!) un modo online para 16 pilotos, así como más de 100 tramos distintos localizados en 16 países de 5 continentes, entre los que se contarán los dos nuevos del Mundial: Japón y México.

Los gráficos volverán a destacar por la calidad de sus texturas fotorrealistas, que nos permitirán disfrutar de unos escenarios preciosistas y con enormes vistas, si bien los modelos reales de los coches de competición (Focus, Impreza, Octavia, Fiesta, Lancer 04...) mostrarán también una apariencia impecable.

Apenas falta un mes para comprobar si el resultado final está a la altura, pero conociendo la saga seguro que nos esperan grandes momentos de diversión.

PRIMERA IMPRESIÓN

En la beta que tenemos faltaba implementar algunos detalles, pero ya se veían virtudes como el eficaz control, los preciosistas gráficos o su enorme velocidad.

¡OJO AL DATO!

Un rally con experiencia...
LA SAGA COMENZÓ EN EL AÑO 2002 EN PSX

A finales de 2002 llegó a la 32 bits de Sony «WRC Arcade», la primera entrega de esta saga, que tenía unos buenos gráficos y un planteamiento abiertamente arcade. Las siguientes entregas ya salieron en PS2, siempre con el honor de ser el juego oficial.

WRC Arcade (PSone)

Obra de Evolution Estudios...
ESTÁN PREPARANDO YA UN JUEGO PARA PSP

Los creadores de la saga trabajan en un proyecto secreto para la nueva portátil tras firmar un acuerdo de exclusividad con Sony

■ LOS BUENOS GRÁFICOS Y UN CONTROL TREPIDANTE DARÁN ATRACTIVO A ESTA SECUELA, QUE POR FIN VA A INCLUIR MODO ONLINE ■

LA VELOCIDAD MÁS VERTIGINOSA será una constante protagonista en este juego, así que preparaos para aprender a dominar los derrapes en milésimas de segundo.

LA LICENCIA OFICIAL de la FIA WRC permitirá que el título disponga de todos los circuitos y coches reales, así como sus pilotos (incluido nuestro Carlos Sáinz).

LA CONDUCCIÓN se convertirá en una apasionante lucha por dominar estos monstruos de cuatro ruedas.

LOS NUEVOS COCHES que han aparecido este año van a estar presentes en el juego con todo lujo de detalle.

LOS ESCENARIOS se han creado tomando un increíble número de fotografías de las localizaciones reales.

CON ESTE NUEVO JUEGO DE LUCHA podremos revivir los mejores combates de una de las series de animación más famosas, "Dragon Ball". Y es que Goku sigue teniendo mucho tirón.

LOS ESCENARIOS en los que nos daremos de bofetadas estarán extraídos de la famosa serie y además volverán a contar con un tamaño enorme.

LAS PELEAS EN EL AIRE ganarán en brillantez gracias a un control más refinado.

LAS ONDAS KAMEHAMEHA serán una de las muchas magias que podremos utilizar.

LAS CLAVES

1 GOKU y el resto de sus amigos volverán a ser los protagonistas de alucinantes combates.

2 LOS GRÁFICOS serán una fotocopia de los que hemos disfrutado tanto en los cómics como en la famosa serie de televisión.

■ Noviembre ■ Atari ■ Lucha

DBZ BUDOKAI 3

Venga, corred a apuntaros a un buen gimnasio: ¡los guerreros más fuertes de la galaxia quieren volver a retaros a un combate!

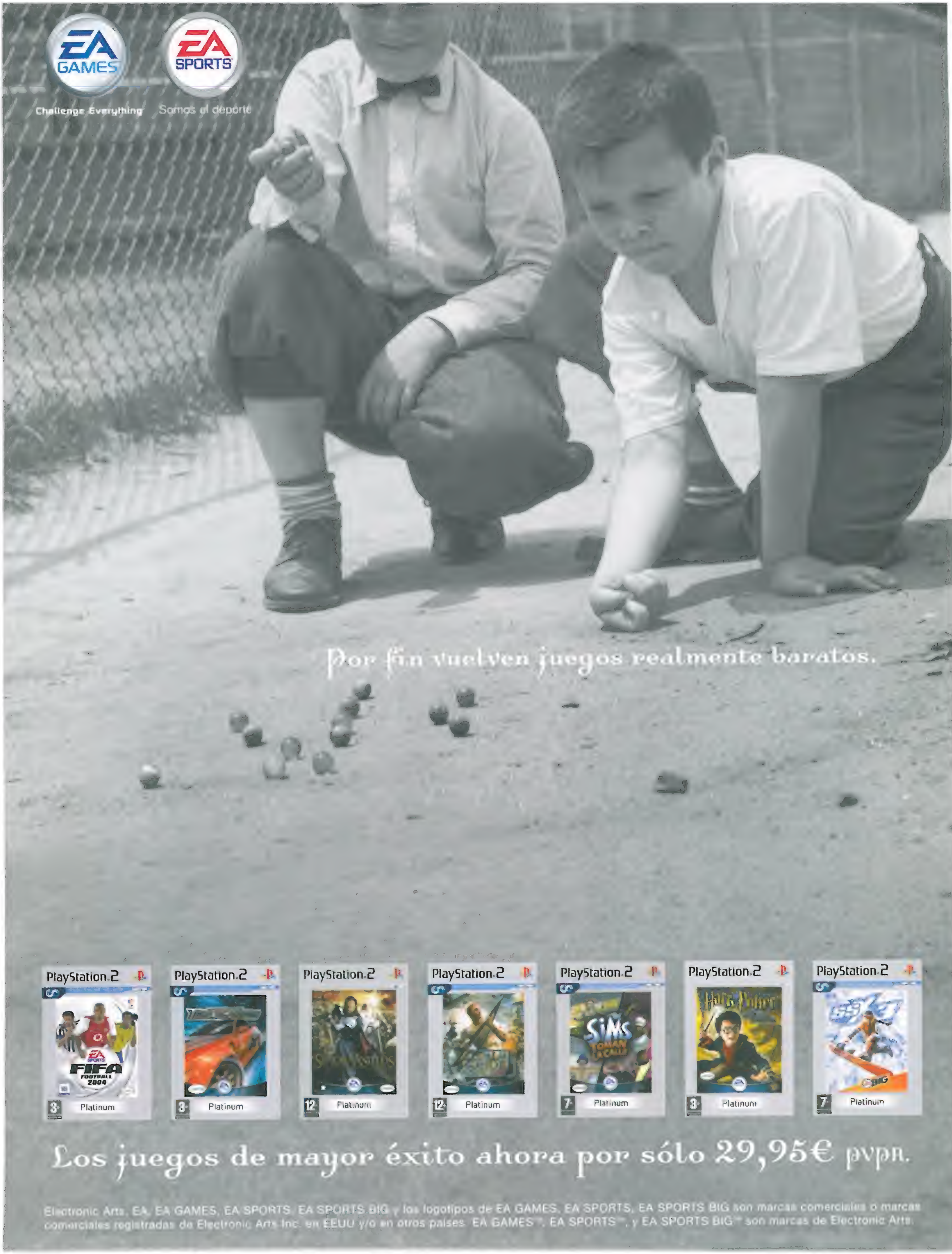
GOKU, UNO DE LOS PERSONAJES MÁS FAMOSOS de los dibujos animados japoneses, tiene previsto regresar a PS2 junto a todos sus colegas de "Dragon Ball" para protagonizar la tercera entrega de la saga «Budokai».

Como las dos primeras partes, su juego será un arcade de lucha espectacular, que adoptará un estilo gráfico calcadito al de la serie para vivir intensos combates en una buena colección de escenarios, algunos de ellos interactivos. El sistema de control será tan sencillo como siempre y nos permitirá hacer todas clase de combos y magias (como lanzar ondas kamehameha) con facilidad, aunque esta vez se refinará un poco para que las peleas aéreas sean más vistosas.

→UNA DE LAS NOVEDADES MÁS INTERESANTES que incluirá «DBZ Budokai 3» serán sus nuevos modos de juego, como uno llamado Dragon Road Mode, en el que podremos elegir al personaje que queramos para enfrentarse a distintas pruebas y enemigos. Aparte de esto también veremos algunas caras nuevas como Broly, que se unirán a los ya conocidos Son Gohan, Piccolo y compañía. Vamos que a pesar del buen sabor de boca que nos dejaron los «Budokai» anteriores, esta entrega tiene todas las papeletas para superarlos.

→PRIMERA IMPRESIÓN

Por lo que hemos visto, no hay duda de que Goku va a volver en plena forma. ¡Eso esperamos!


GAMES
Challenge Everything
SPORTS
Somos el deporte
Por fin vuelven juegos realmente baratos.
PlayStation 2
FIFA FOOTBALL 2004
Platinum
Los juegos de mayor éxito ahora por sólo 29,95€ pvpr.
Electronic Arts, EA, EA GAMES, EA SPORTS, EA SPORTS BIG y los logotipos de EA GAMES, EA SPORTS, EA SPORTS BIG son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en EEUU y/o en otros países. EA GAMES™, EA SPORTS™, y EA SPORTS BIG™ son marcas de Electronic Arts.

MOVER A DECENAS DE PIKMIN será la labor del Capitán Olimar y de su cadete Luis. Por medio de unos silbatos podrán llamar la atención de los Pikmin para que los sigan.

LAS CLAVES

1 LOS PIKMIN, que tendrán aún más especies y aparecerán por decenas en pantalla. Controlarlos a todos será un lío... ¡de lo más adictivo!

2 OLIMAR Y LUIS. Esta vez hará falta controlar a dos héroes así de majos para salir adelante. No habrá ninguna diferencia entre ellos.

3 EL MULTIJUGADOR será la novedad más interesante de esta secuela. Habrá que catarlo.

- Octubre
- Nintendo
- Estrategia

PIKMIN 2

Unos bichos muy curiosos mueven objetos descomunales como... ¡una naranja! ¿Listos para ayudar a los Pikmin en otra aventura?

EL CAPITÁN OLIMAR ES UN VIAJERO ESPACIAL que tiene que volver al extraño planeta donde conoció a los Pikmin, unos curiosos bichitos mitad planta mitad insecto que en la primera parte de este juego respondían a sus órdenes para transportar toda clase de objetos.

Ahora la empresa de Olimar se enfrenta a la bancarrota, y nuestro particular héroe debe regresar allí para recoger artilugios valiosos, como pilas o chapas de refresco. Pero esta vez no irá solo, porque el novato Luis le ayudará a comandar a los Pikmin, y juntos deberán recorrer muchos escenarios naturales buscando a esos seres, criándolos y guiándolos para que esquiven a los depredadores y encuentren objetos. Luego sólo habrá que llevarlos a la nave espacial antes de que acabe el día, momento en el que podremos tomar un merecido descanso. Nosotros alternaremos el control entre los dos personajes, y cada día tendremos que conseguir la mayor cantidad de objetos posibles sin perder Pikmin.

LAS NOVEDADES DE ESTA SEGUNDA PARTE, además del debut del amigo Luis, serán la presencia de dos nuevas especies de Pikmin (morado y blanco), montones de zonas tanto al descubierto como subterráneas y, sobre todo, un modo multijugador bien completito. En él podremos competir con un amigo (uno controlando a Olimar y el otro a Luis) para conseguir más objetos que él, o también colaborar en complicados desafíos.

Por lo demás, «Pikmin 2» nos propondrá unos puzzles igual de enrevesados que en la primera parte (para resolverlos tendremos que dirigir a decenas de Pikmin a la vez, lo cual puede ser bastante chungo) y un apartado gráfico tan simpático como atractivo. ¿Estáis preparados para el reencuentro con Olimar y sus amiguetes de colores?

PRIMERA IMPRESIÓN

Va a ser tan simpático como la primera parte, pero con más posibilidades gracias al nuevo modo Versus y otros añadidos.

¡OJO AL DATO!

Obra del maestro...
FUE SHIGERU MIYAMOTO QUIEN CREÓ LOS PIKMIN
¿Qué no sabéis quién es? Chicos, necesitáis un cursillo consolero urgente. Miyamoto es el creador de Mario y Zelda entre otros. Por lo visto, el concepto de los Pikmin se le ocurrió mientras cuidaba el jardín de su casa. Tras esa gran inspiración realizó el primer «Pikmin», que tuvo bastante éxito cuando salió hace ya un par de años (nosotros le dimos un 90).

Un género con tradición...
YA HEMOS LIDERADO EQUIPOS OTRAS VECES
Seguro que todos recordáis a los Lemmings (en la imagen) a quienes teníamos que llevar hasta las salidas usando sus habilidades. También son recordados «Worms» o incluso «Lost Vikings» en 16 bits y «Sheep» para GB Advance.

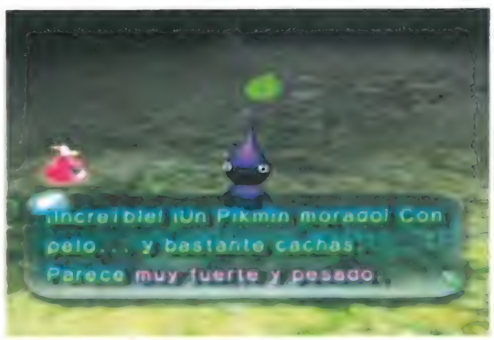
LA INTELIGENCIA Y LA SIMPATÍA SE UNIRÁN EN LA NUEVA AVENTURA DE LOS PIKMIN CON MÁS RETOS Y MODO MULTIJUGADOR

LOS PIKMIN COLABORARÁN entre sí para transportar los objetos. A veces será necesario un gran número de ellos para coger algo. Si no los tenemos... ¡a criarlos!

LOS ESCENARIOS serán grandes espacios naturales en los que no faltarán los obstáculos como el agua o el humo y los enemigos. Habrá que guiar con cuidado.

ESTE SERÁ EL JEFE de Olimar. Le encomendará viajar junto con Luis para encontrar la solución a la quiebra.

EL MULTIJUGADOR permitirá competir o colaborar por una tarea común. Como veis, será a pantalla partida.



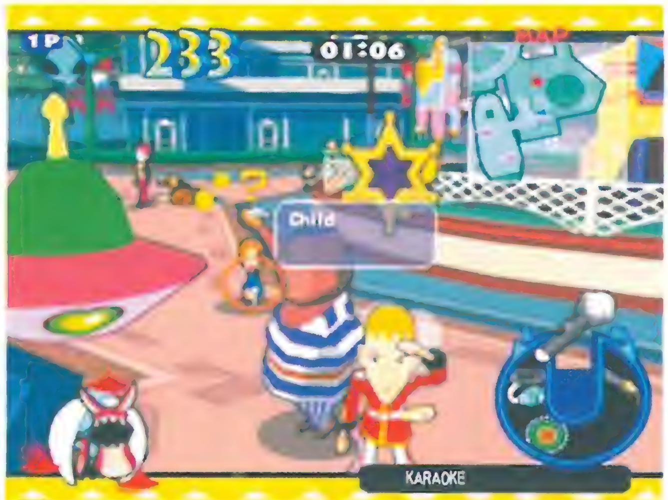
LOS NUEVOS PIKMIN traerán más posibilidades a los puzzles. Los morados serán los primeros en aparecer.

OCULTAR NUESTRA IDENTIDAD SECRETA "okupando" el cuerpo de los humanos será la base de este juego. Si nos descubren, comenzarán a perseguirnos para recuperar su pasta.

LOS PERSONAJES QUE PODREMOS "ABDUCIR" irán desde el sheriff a un zombi o un payaso, y cada uno de ellos tendrá sus propios objetos.

ENTRE LOS OBJETOS que podremos usar se encuentra una poción de superhéroe.

EN RACCOON nos encontraremos viejos conocidos, como Nemesis o Carlos Oliveira.



LAS CLAVES

1 EL ASPECTO VISUAL en cel shading será tan desternillante como el resto de su planteamiento.

2 EL ESTUPENDO MODO MULTIJUGADOR a pantalla partida se destapará como una de las propuestas más divertidas.

Octubre · Capcom · Acción

UNDER THE SKIN

Si llorasteis viendo "E.T.", esperad a ver las penurias que tendrá que pasar este extraterrestre para volver sano y salvo a su casa.

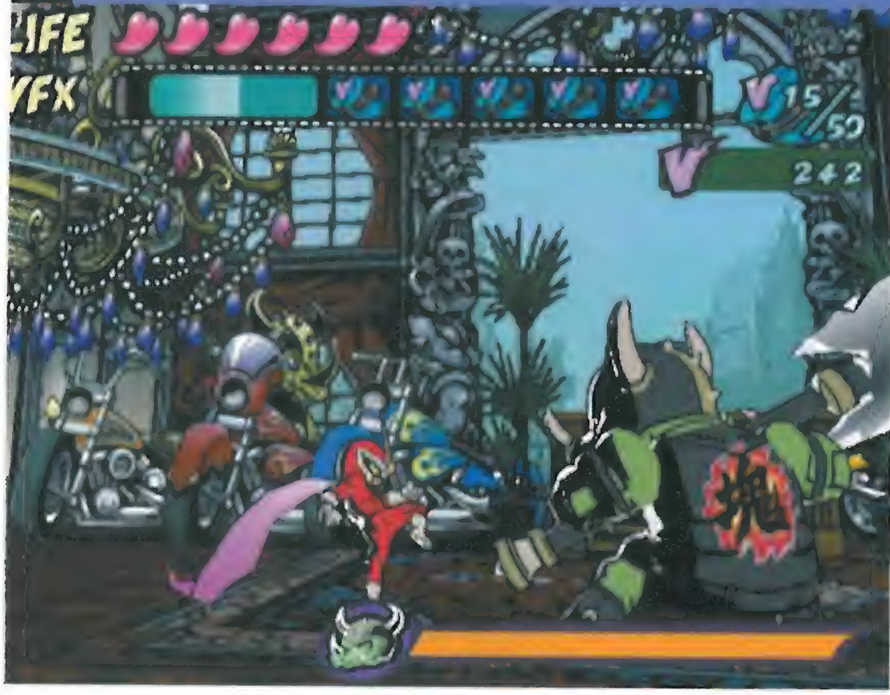
COSMI ES UN ALIEN ALGO DESPISTADO: se perderá en cuanto aterrice en la Tierra y para regresar a su planeta de origen deberá viajar de ciudad en ciudad llenándose los bolsillos con las monedas de los confiados humanos. ¿Será porque tiene que pagarse el viaje? El caso es que como el tío tiene una apariencia "rarita" (al fin y al cabo es un extraterrestre) y tampoco conviene llamar mucho la atención, para llevar a cabo esta misión tendremos que robar la personalidad de cualquier transeúnte que encontremos por la calle y utilizar los objetos que lleve en los bolsillos para conseguir pasta... eso sí, sin dejarnos atrapar por los ciudadanos cabreados.

→EL SENTIDO DEL HUMOR SERÁ CLAVE EN EL JUEGO. Además de su aspecto visual en Cel Shading y de lo absurdo de los objetos que utilizaremos (como tartas, petardos o chinchetas) el diseño de personajes y escenarios será la monda ¡Incluso podremos jugar un nivel en Raccoon City, la ciudad de «Resident»! Y por supuesto, las carcajadas serán aún mayores si jugamos con un amigo a pantalla partida. Os invitamos, dentro de un mes, a que cambiéis de cuerpo con esta atrevidísima propuesta.

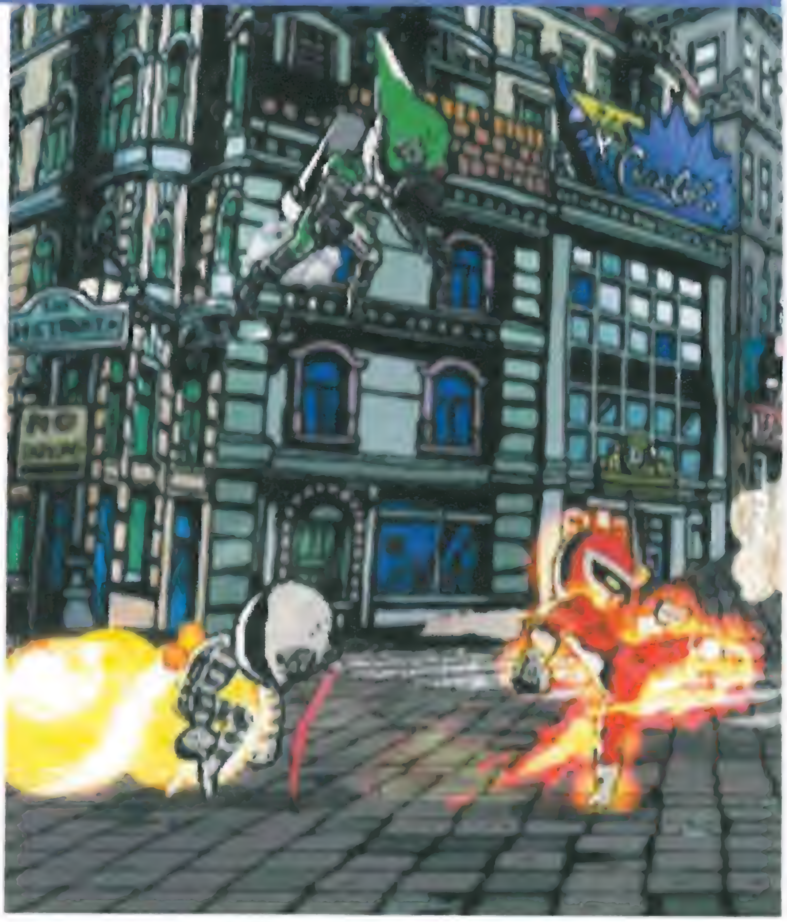
→PRIMERA IMPRESIÓN

No se puede negar que «Under The Skin» es un juego original y terriblemente divertido, pero después de unas partidas ¿no resultará demasiado simple?

¿QUÉ ESTÁS MIRANDO?
¡ÚNETE A NOSOTROS!
¡Equipo HAWK vs. Equipo BAM
en un World Destruction Tour!
HAZ SKATE
Y ARRASA
SUBETE A NUEVOS
Y DEMENCIALES
VEHICULOS
DEJA TU
MARCA
20 PERSONAJES CON LOS QUE HACER SKATE
TONY HAWK'S
UNDERGROUND 2
PlayStation 2
XBOX
PC CD
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
16+
www.pegi.info
ACTIVISION
activision.com
WIRELESS GAME
POWERED BY GameSpy
ACTIVISION SPAIN, S.A. C/ Anabel Segura 7, 2C 28108 Alcobendas. Madrid.
© 2004 Activision, Inc. Activision is a registered trademark and THUG is a trademark of Activision, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk. PlayStation 2, GameCube and Xbox versions developed by Neversoft Entertainment, Inc. Game Boy Advance version developed by Vicarious Visions. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection, Network Adaptor (for PlayStation 2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Screenshots taken from PlayStation 2 platform.
www.thug2online.com



RESCATAR A LA NOVIA DE JOE no será tarea fácil. Para conseguirlo tendremos que superar un montón de fases repletas de acción, plataformas y efectos especiales.



LAS CLAVES

1 **HABRÁ ACCIÓN POR UN TUBO** y no podremos dejar de aporrear los botones ni un segundo para realizar los combos, magias, etc.

2 **ELEGIR A DANTE** será posible tras acabar el juego, y lo mejor es que tendrá sus propios movimientos y habilidades distintas a las de Joe.

3 **LOS GRÁFICOS** serán en Cel-Shading y van a mezclar 2D y 3D con todo lujo de detalles.

- Octubre
- Capcom
- Beat ´em up

VIEWTIFUL JOE

Una cosa es que las películas sean cada vez más realistas, pero que salgan de la pantalla para raptar a tu novia ya clama al cielo.

JOE ES UN CHICO DE LO MÁS NORMAL al que le vuelve loco el cine, y un día decide ir con su novia a ver la última película de su héroe favorito: el Capitán Blue. Pero en mitad de la sesión un robot gigante sale de la pantalla, rapta a su chica ¡¡y se la lleva al interior de la peli!!

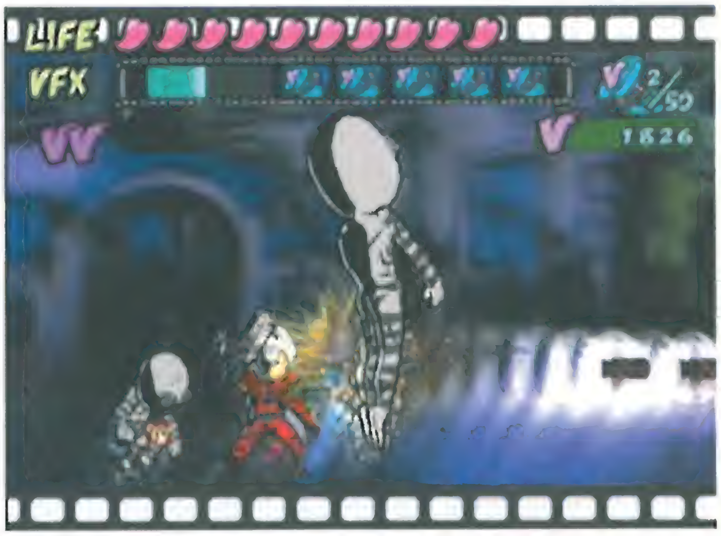
A partir de entonces Joe tendrá que emprender la aventura para rescatar a su novia, objetivo que podrá conseguir gracias a un traje mágico que le regalará el Capitán. Gracias a él, Joe adquirirá un montón de poderes y habilidades alucinantes, como ralentizar el tiempo o lanzar un Boomerang, que le vendrán de maravilla para superar los innumerables combates que le esperan hasta conseguir su objetivo.

ESTE ARGUMENTO Y DESARROLLO TAN MOLONES seguro que ya os suenan, al igual que los gráficos, que parecen extraídos de una película de dibujos animados, porque serán exactamente iguales a los que ya disfrutamos en la versión de GameCube que jugamos hace unos meses.

Sin embargo, esta versión para PS2 traerá alguna que otra sorpresa, como la posibilidad de poder seleccionar (después de acabarnos el juego, eso sí) nada menos que a Dante, ¡sí, sí, el héroe de la saga «Devil May Cry»! No os imagináis las ganas que tenemos de repartir estopa junto a él... ¡pero todavía tenemos que esperar unos días hasta que se estrene en nuestra consola!

PRIMERA IMPRESIÓN

El planteamiento es igualito al de la versión que jugamos (y disfrutamos a tope) en GC, y además contará con alguna que otra novedad interesante.



LA ESTÉTICA DE DIBUJOS ANIMADOS SERÁ LA SEÑA DE IDENTIDAD DE UN JUEGO TREMENDAMENTE ORIGINAL Y DIVERTIDO

¡OJO AL DATO!

Salió hace meses en GC...
LOS USUARIOS DE NINTENDO YA LO HAN PODIDO DISFRUTAR
La versión de PS2 de «Viewtiful Joe» será casi idéntica a la que salió en noviembre del año pasado en GameCube y que recibió unas críticas excelentes. En marzo saldrá la segunda parte para ambas plataformas.

Programadores veteranos...
REALIZADO POR DOS FIGURAS DE LA PROGRAMACIÓN
Atsushi Inaba, líder del grupo "Clover Studio" de Capcom, es el responsable de «Viewtiful Joe» junto a Hideki Kamiya. Antes han trabajado en «RE 2», «Devil May Cry» o «Steel Batallion».

Hideki Kamiya

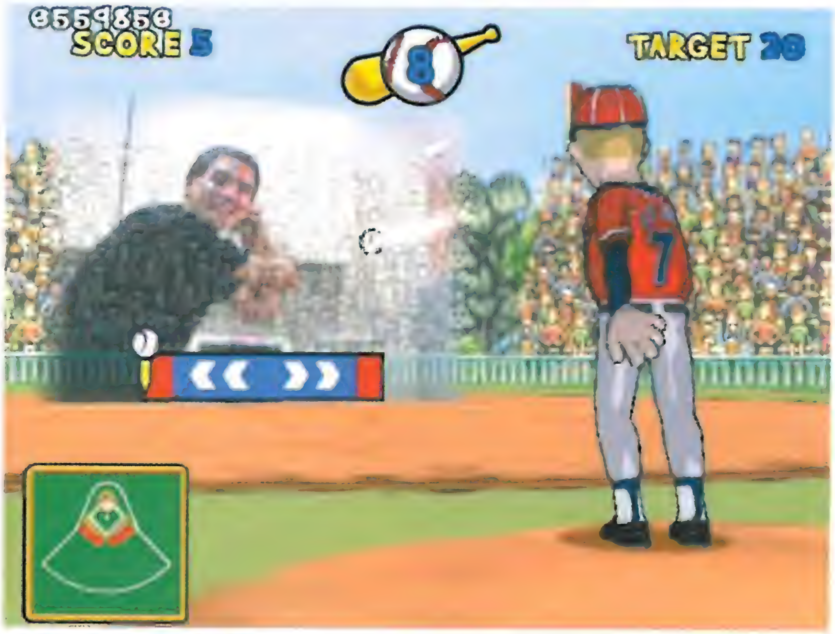
LOS PUZZLES serán sencillitos y poco frecuentes, pero aún así conseguirán que nos comamos la cabeza en más de una ocasión. ¿Que demonios habrá que hacer aquí?

LOS ENEMIGOS FINALES nos pondrán las cosas muy difíciles y requerirán de todos nuestros reflejos y de las fabulosas habilidades de Joe para poder superarlos.

CON LOS PUNTOS que obtengamos durante las fases podremos comprar nuevos movimientos y habilidades.

LAS HABILIDADES ESPECIALES, como por ejemplo la super velocidad,serán muy útiles y espectaculares.

ASÍ, EN CALZONCILLOS, empezará Dante la aventura. Pero tranquilos que enseguida conseguirá su traje.



MONTONES DE MINIJUEGOS esperan en esta secuela del exitoso "Eyetoy Play". De nuevo, el humor y la facilidad a la hora de jugar serán las notas predominantes. ¡Y habrá multijugador!

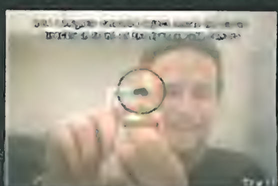
CADA JUEGO TENDRÁ SUS MOVIMIENTOS. En algunos hará falta poner una cierta postura, en otros mover los brazos... y en otros, todo el "body".

LOS JUEGOS SE DIVIDIRÁN POR FASES, con niveles de bonus y aumento de dificultad.

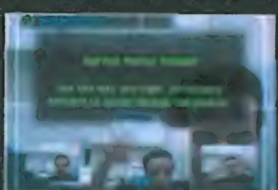
PODREMOS GRABAR MENSAJES con audio, para repetirlos con el SpyToy o en solitario.

LAS CLAVES

1 VERNOS EN PANTALLA en unos juegos que van a ser más divertidos aún que los de la primera parte.



2 EL SPYTOY, el añadido más importante de esta secuela. Será una nueva y original forma de utilizar la cámara Eyetoy.



Noviembre ■ **Sony** ■ **Varios**

EYETOY: PLAY 2

Antes las cámaras se usaban para grabar bautizos, pero ahora son para ir al fondo del mar, jugar al béisbol... ¡y partirse de risa!

EL PERIFÉRICO MÁS ORIGINAL DE PS2 REGRESA para ser de nuevo el rey de la fiesta. Si no lo conocéis, os aclaramos que Eyetoy es una pequeña cámara de video que se conecta a la PS2 y muestra nuestra imagen en la pantalla. Lo mejor es que la consola es capaz de reconocer nuestros movimientos, así que, por ejemplo, podemos encontrarnos con un juego en el que al mover el brazo golpeamos una pelota. ¡Y la gracia está en que nosotros mismos aparecemos dentro del juego! Las posibilidades que se abren son enormes, y en «Play 2» habrá montones de minijuegos con los que divertirnos haciendo el ganso solos o en grupo.

LAS NOVEDADES VAN A SER ABUNDANTES. Por un lado estará el SpyToy, una utilidad que funcionará como una cámara de seguridad. La dejamos conectada y detectará si alguien pasa delante de ella y hace ruido. ¡Ningún ladrón se atreverá a pasar! Pero claro, la "chicha" estará en los extravagantes jueguecillos: simular partidos de béisbol, explotar burbujas o tocar la guitarra serán algunas de las propuestas. Todos rezumarán humor y serán sencillos de jugar para que participe todo el mundo, y además, habrá multijugador, grabadora de mensajes, juegos ocultos... ¡Chavales, la locura ha vuelto!

PRIMERA IMPRESIÓN

Los juegos nos parecen más divertidos que los de la primera parte. ¡Y la oferta será amplia!

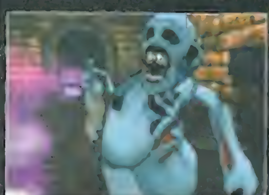
KIT DE FIESTA
Pringles
ORIGINAL
CUANDO HACES POP, YA NO HAY STOP

DISPAROS, GOLPES Y PATADAS serán la especialidad de los 3 androides protagonistas de este beat´em up. ¡Y las van a tener que poner en práctica desde el primer minuto!

LAS CLAVES

1 **LOS TRES ANDROIDES** que controlaremos a lo largo del juego, cada uno con habilidades y ataques propios. ¡Uno para todos y todos para uno!

2 **LAS MAZMORRAS** en las que mas de una vez nos perderemos. Tendremos que encontrar la salida al nivel mientras vencemos a los enemigos.



3 **LAS ARMAS**, porque nos van a servir de gran ayuda cuando nos cansemos de pegar golpes.

- Octubre
- Capcom
- Beat'em up

CRIMSON TEARS

¿Un juego cuyo título traducido es "Lágrimas enrojecidas"? No, no se trata de un culebrón, aunque lloraréis igual de tanto combatir.

UN MISTERIOSO ACCIDENTE HA SACUDIDO TOKIO, y el marrón de investigar la fábrica de armas donde se cree que se ha originado todo le va a caer a los tres humanoides que protagonizarán este juego (sí, como ya supondréis, estamos en el futuro).

Lo que nos vamos a encontrar al conectar «Crimson Tears» es un beat´em up clásico, de esos de avanzar y pegar, así que nuestra misión será progresar por 10 extensas fases llenas de mazmorras, entornos suburbanos... y enemigos, claro. Y no habrá que fiarse, porque al final de cada nivel nos estará esperando un jefe final con ganas de machacarnos.

Para combatirlos contaremos con un buen arsenal y con una gran variedad de movimientos, que además podremos personalizar a nuestro gusto, un detalle que le dará al juego una profundidad poco común en el género.

NUESTRO TRÍO PROTAGONISTA EVOLUCIONARÁ como si se tratara de un juego de rol. O sea, que a medida que vayan superando combates irán adquiriendo más fuerza, vitalidad, defensa y objetos, que les harán cada vez más poderosos. Y por si eso fuera poco, cada partida será distinta gracias a un sistema de generación automática de los escenarios, que hará que cada vez que conectemos el juego cambien su aspecto y su disposición.

Los siempre atractivos gráficos en cel shading le darán el toque final a un juego que promete. ¿Listos para la acción?

PRIMERA IMPRESIÓN

La acción desbordante y las mazmorras laberínticas parecen una mezcla explosiva. No tendrá modo multijugador...

■ LA ACCIÓN FRENÉTICA SE MEZCLARÁ CON ALGUNOS ELEMENTOS DE ROL. TODO BAJO UNA ATRACTIVA ESTÉTICA DE CÓMIC ■

¡OJO AL DATO!

Son como niños...
A CAPCOM LE APASIONAN LOS DIBUJOS ANIMADOS Y EL CEL SHADING
Desde hace un año parece que Capcom ha descubierto un auténtico filón en el Cel Shading. Y es que títulos innovadores en sus géneros como «Viewtiful Joe», «Automodellista» o «The Gregory Horror Show» en PlayStation 2 así lo demuestran.

Dreamcast fue la pionera...
EL SISTEMA DE MAZMORRAS ALEATORIAS YA FUE EXPERIMENTADO
Las mazmorras diferentes en cada partida fueron incluidas en un juego de consola por vez primera en «Time Stalkers» (Climax). Antes otros títulos como «Diablo» en PC ya habían adoptado el sistema.

LOS COMBOS ESPECIALES nos permitirán hacer llaves así de espectaculares y además seremos casi invencibles. ¡Mucho cuidado en cruzarse con nosotros!

LOS ENEMIGOS MÁS BESTIALES nos esperan al final de cada fase. Ante ellos solo nos quedará emplear nuestros mejores golpes si no queremos acabar aplastados.

LAS ARMAS DE FUEGO serán tan importantes como los puños. El ataque a distancia será su mejor virtud.

EN LA BASE será donde cambiaremos de personaje y nos aprovisionaremos de todo el equipo necesario.

¡ESTE AGUJERO NO ESTABA AQUÍ! Claro, es que cada partida que juguemos será completamente distinta.

ESTE ARCADE DE VELOCIDAD nos invitará a participar en trepidantes carreras por las calles de ciudades como San Francisco o Miami en las que valdrá todo con tal de llegar a la meta.

LOS VEHÍCULOS RIVALES tendrán muy mal "café" e intentarán que nos empotremos contra los laterales de la pista golpeándonos sin parar.

EL CONTROL DE LOS COCHES será muy sencillito y se alejará de la simulación.

ACTIVANDO EL TURBO podremos alcanzar velocidades de vértigo. ¿Quién dijo miedo?

LAS CLAVES

1 LOS ACCIDENTES Y LOS GOLPES serán la gracia de este juego. Algunos serán muy espectaculares.

2 LOS MODOS DE JUEGO nos permitirán participar en un montón de carreras tan variadas como divertidas.

■ Noviembre ■ Eidos ■ Velocidad

CRASH´N BURN

¿Cuando erais pequeños os gustaba montar en los coches de choque? ¡Pues vais a flipar con los salvajes piñazos de este juego!

LOS SIMULADORES DE VELOCIDAD SERIOS ya no se llevan. Ahora lo que más "pita" es participar en multitudinarias carreras en las que los choques y los accidentes son los grandes protagonistas. Bueno, al menos eso es lo que nos quieren vender los desarrolladores de «Crash´n Burn», pues su juego nos va a proponer unas trepidantes carreras en la que será tan importante ir a toda pastilla como intentar sacar de la pista a golpetazo limpio a nuestros rivales. Por tanto, mientras competimos tendremos que estar tan pendientes de pisar el acelerador como de mirar por nuestros retrovisores para tener controlados a los demás coches. ¡Un ligero descuido y acabaremos tirados en la cuneta!

LOS MODOS DE JUEGO SERÁN MUY VARIADOS. Podremos participar en mogollón de campeonatos, competir en carreras por equipos o incluso jugar a una especie de variante del juego "tú la llevas" pero con una bomba. Y por si fuera poco ¡también podremos echar carreras online!

Es cierto que técnicamente «Crash´n Burn» no será gran cosa, pero tampoco perseguirá ese fin. Su objetivo será que lo pasemos en grande haciendo trompos y dándonos unos "piñazos" de locura. ¿Lo conseguirá? En un mes lo sabremos.

PRIMERA IMPRESIÓN

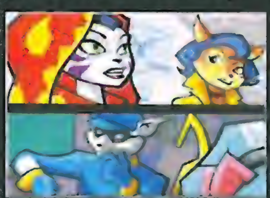
En un principio el juego parece divertido . Esperemos que a la larga su ritmo no decaiga.

SHERIFF
Un hombre
pondrá a la justicia
en su sitio.
THE ROCK
PISANDO
FUERTE
METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES PRESENTA
UNA PRODUCCIÓN DE HYDE PARK ENTERTAINMENT / MANDEVILLE FILMS
EN ASOCIACIÓN CON BURKE/SAMPLES/FOSTER PRODUCTIONS Y WWE FILMS
THE ROCK "WALKING TALL" JOHNNY KNOXVILLE NEAL McDONOUGH
KRISTEN WILSON ASHLEY SCOTT BILL BANNERMAN GRAEME REVELL
G. MARQ ROSWELL GERSHA PHILLIPS GEORGE BOWERS, A.C.E.
ROBERT IVISON BRENT THOMAS GLEN MacPHERSON C.S.C.
KEITH SAMPLES VINCE McMAHON JIM BURKE, LUCAS FOSTER
Y PAUL SCHIFF ASHOK AMRITRAJ Y DAVID HOBERMAN MORT BRISKIN
DAVID KLASS Y CHANNING GIBSON Y DAVID LEVIEN & BRIAN KOPPELMAN
KEVIN BRAY
INSPIRADA EN UNA HISTORIA REAL
ESTRENO 22 DE OCTUBRE

SLY COOPER va a volver a la acción en una aventura plataformera en la que también podremos controlar a Murray y Bentley, sus dos compañeros de fatigas.

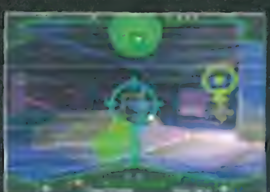
LAS CLAVES

1 LA ESTÉTICA DE DIBUJOS ANIMADOS conseguida a base de divertidas escenas y de los gráficos con Cel Shading.



2 LA COLABORACIÓN entre nuestros tres personajes será clave para avanzar y servirá para multiplicar la diversión que ya ofrecía la primera parte.

3 LAS HABILIDADES, tanto físicas como a base de diversos "gadgets" como este visor. Cada uno tendrá las suyas.



- Octubre
- Sony
- Plataformas/Acción

SLY 2: BAND OF THIEVES

Son pocos, pero son los mejores. La pandilla de Sly Cooper vuelve para robar y saquear por doquier. ¡Y eso que ellos son los buenos!

EL MEJOR LADRÓN DEL MUNDO ES UN MAPACHE y se llama Sly. En su primer juego ya nos demostró que es capaz de saltar, hacer equilibrios sobre una cuerda y moverse por los tejados con facilidad, pero antes de pensar mal de él dejad que os expliquemos cómo se las gasta.

Su misión será otra vez acabar con una banda de ladrones que están saboteando obras de arte y cometiendo otras maldades, ¡pero esta vez no actuará solo! Sus compañeros Murray el Hipopótamo y Bentley la tortuga también deberán cumplir tareas, y entre tanto conocerán a muchos personajes secundarios y volverán a encontrarse con conocidos como la "poli" Carmelita Fox.

EL DESARROLLO SE DISTRIBUIRÁ POR MISIONES cuyo orden podremos elegir a nuestro gusto, y cada una tendrá que ser realizada por uno de los tres protagonistas: Sly se especializará en saltos e infiltración, Murray en fuerza bruta y Bentley en tareas de demolición. Además, Sly ha aprendido otro movimiento, pues será capaz de robar a los enemigos dinero y objetos. En cualquier caso será muy importante pasar desapercibido, porque si los vigilantes nos ven saltará la alarma y la misión se irá al garete. Este atractivo desarrollo estará acompañado de unos gráficos y una música que nos harán creer que estamos metidos en una película de dibujos, así que si tenéis alma de ladronzuelos preparaos para este golpe.

PRIMERA IMPRESIÓN
Va a superar en variedad y diversión a la primera parte, aunque su aspecto no parece haber evolucionado mucho.

¡OJO AL DATO!

Unas Navidades movidas...
SONY PREPARA VARIAS AVENTURAS MÁS
Por si no tenéis bastante con el nuevo juego de Sly, Sony, a través de las compañías Naughty Dog e Insomniac, va a lanzar a finales de este año «Ratchet &Clank 3» y «Jak 3», otras dos aventuras protagonizadas por personajes carismáticos y con mucho tirón.

Dedicados a su personaje...
ES UNA CREACIÓN DEL GRUPO SUCKER PUNCH
Este grupo ya realizó el «Sly Raccoon» original hace año y medio con excelentes resultados (en Hobby le dimos un 91). Aparte de esto, hicieron «Rocket: Robot on Wheels» para N64 en 1999.

Rocket Robot on Wheels (N64)

TRES LADRONZUELOS TENDRÁN QUE GOLPEAR, SALTAR E INFILTRARSE EN UN JUEGO CON ESTÉTICA DE DIBUJOS ANIMADOS

HACER DE CARTERISTA será la nueva habilidad de Sly. Al acercarse a los enemigos por la espalda podrá robarles lo que tengan en la "saca". Eso sí, que no le vean...

LOS PERSONAJES SECUNDARIOS DARÁN PISTAS en las numerosas escenas de transición. Y tranquilos, que todo el juego estará traducido y doblado al castellano.

LA ACCIÓN va a ganar importancia, sobre todo en las partes de Murray. ¡Hasta podremos lanzar enemigos!

LOS TEJADOS SERÁN EL MEJOR REFUGIO para Sly. En ellos podrá trepar, saltar y deslizarse por cornisas.

BENTLEY SERÁ EL CEREBRO DEL GRUPO y nos dirá qué tenemos que hacer a través de nuestro visor.

LA ÚNICA REGLA ES QUE NO HAY REGLAS. Así podría definirse el espíritu de este juego de lucha de estilo "Hip-Hopero", en el que cualquier cosa será válida para derrotar al rival

HABRÁ CINCO ESTILOS DE LUCHA diferentes entre los que elegir, por lo que la variedad de llaves estará asegurada. ¿A que esta es buena?

LAS PELEAS entre cuatro jugadores serán un auténtico festival de risas y "piques".

CON EL DINERO GANADO en las peleas podremos comprar ropa, anillos, tatuajes...

LAS CLAVES

1 EL HIP-HOP, el modo de vida que conlleva el rap, impregnará todos los detalles del juego.

2 LOS ESCENARIOS van a ser enormemente interactivos, así que influirán claramente en el desarrollo de las peleas.

Octubre ■ Electronic Arts ■ Lucha

DEF JAM: FIGHT FOR NY

Si es que es normal, estos raperos cantan tan rápido que luego más de uno entiende lo que no es y acaban liándose a tortazos.

PARA CONVERTIRSE EN EL REY DEL HIP-HOP en este juego no es suficiente con tener estilo, saber cantar y bailar o hacer las rimas más agresivas. También hay que saber pelear, y eso es lo que tendremos que demostrar en este juego de lucha.

«Def Jam» nos permitirá crear a nuestro propio luchador para intentar llevarle a lo más alto participando en todas las peleas "Hip-Hoperas" que se organicen en Nueva York. Y que conste que en algunas nos toparemos con estrellas como Ice-T o Carmen Electra. ¡Aquí se dan todos!

EN LOS COMBATES NO HABRÁ REGLAS y podremos hacer cualquier cosa que se nos ocurra para vencer a nuestro rival, como golpearle con botellas o tacos de billar, o tirarle contra el público... ¿Bestia, eh? Pues aún más lo será el modo multijugador en el que podremos repartir galletas entre cuatro amigos hasta empacharnos. ¡Lo queremos ya!

PRIMERA IMPRESIÓN
La libertad y espectacularidad de las peleas serán, junto con el hip-hop, los puntos fuertes de un juego que esperemos no se haga repetitivo al poco tiempo.

SEGUIR EL RITMO CON LOS BONGOS será la sencilla pero divertida propuesta de este juego. Saber cuándo tocar será fácil gracias a unos códigos de colores que saldrán en pantalla.

LOS MINIJUEGOS tendrán que ser comprados en una tienda. Serán muy sencillitos, como este de golpear a King K. Rool o uno de malabarismo.

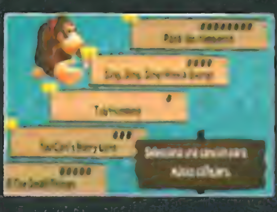
EL MULTIJUGADOR añadirá algunos extras, como mandar trampas al otro "compañero".

HABRÁ MOVIMIENTOS ESPECIALES en los que tendremos que golpear a toda pastilla.

LAS CLAVES

1 LOS BONGOS, una nueva forma de dar ritmo a vuestra consola. Y serán muy sencillitos de manejar...

2 LAS 31 CANCIONES, marchosas y muy reconocibles por todos. Costará dominarlas todas.



■ Octubre ■ Nintendo / Namco ■ Musical

DONKEY KONGA

¿Que a las consolas se juega con un mando? Eso será hasta que llegue este juego, en el que seguiréis el ritmo... ¡con unos bongos!

LOS JUEGOS CON MANDOS "ESPECIALES" no son nuevos en esto del género musical, pero pocos nos parecen tan originales como éste. La idea será ayudar a Donkey Kong a repetir los ritmos que salgan en pantalla tocando, atención chicos, ¡¡unos bongos!! Irán conectados a GameCube como un controlador normal, y las posibilidades serán golpear el bongo izquierdo, el derecho, los dos a la vez y hasta dar una palmada, ya que el "mando" tendrá un micrófono que reconocerá el sonido. Total, que realizando distintas combinaciones de estas acciones nos saldrán unos ritmos verdaderamente divertidos.

→ ENCONTRAREMOS 31 CANCIONES DISPONIBLES para dar rienda suelta a nuestro talento, todas conocidas y variadas: desde "Lady Marmalade" o "Tumbthumping" a temas clásicos como la Marcha Turca. ¡Incluso disfrutaremos con remixes de temas de Nintendo, como las clásicas melodías de «Mario» o «Zelda»! Serán canciones para disfrutar con hasta 3 amigos, cada uno con sus bongos o con pad normal. ¿Queréis más? Pues habrá 4 niveles de dificultad, sonidos nuevos para comprar, minijuegos y la ambientación selvática típica de nuestro gorila favorito. ¡Que empiece la juerga!

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Será marchoso a más no poder, sobre todo con amigos, y los bongos son de lo más original que hemos visto hasta ahora.

... COMO TODOS LOS CIRCUITOS, TODOS LOS COCHES Y TODOS LOS MODOS DE CARRERA? (O CASI).
Supercar
4X4
Open Wheel
Truck
Supertruck
Vintage
GT
V8
Formula Ford
Hotrod
Stock Car
DTM
Ice Racing
Convertible
Rally
11 DE OCTUBRE A LA VENTA.
TOCA
RACE DRIVER 2
ULTIMATE RACING SIMULATOR
www.codemasters.com/racedriver2
31 localizaciones mundiales - 50 circuitos, ¡incluye el Circuito de Catalunya! - Hasta 21 coches en pista simultáneamente y 8 online - Cuando la carrera se vuelve tan personal, ¡no sabes lo caliente que se puede volver!
PlayStation 2
PC DVD
POWERED BY gamespy
12
www.pegi.info
Codemasters
GENIUS AT PLAY

LA GUERRA ESTALLARÁ en la portátil de Nokia con un juego de estrategia por turnos tan divertido como adictivo.

AL MONTAR EN VEHÍCULOS nuestro poder destructivo y nuestra capacidad de movimiento aumentará de lo lindo.

LA AMBIENTACIÓN estará cuidada al detalle: soldados, armas, vehículos... todo será real.

LOS OBJETIVOS a cumplir serán tan variados como destruir un tanque o volar un edificio.

LAS CLAVES

1 **EL SISTEMA DE JUEGO,** lleno de posibilidades, nos permitirá planear estrategias administrando los puntos de acción de nuestros soldados.

2 **EL MULTIJUGADOR,** que nos permitirá colaborar o competir a través de Bluetooth, N•Gage Arena o pasando la consola de mano en mano.

Noviembre ■ Nokia ■ Estrategia

PATHWAY TO GLORY

El ejército nazi no habría llegado tan lejos si en la II Guerra Mundial los aliados hubieran podido planear su estrategia en una consola.

LA II GUERRA MUNDIAL DA MUCHO JUEGO en las consolas, así que a nadie le extrañará que tenga reservado un hueco de honor en la portátil de Nokia con «Pathway To Glory». Y no es para menos, porque por lo que hemos podido probar, este juego de estrategia por turnos promete convertirse en todo un éxito.

¿Acaso no os apetece poneros al mando de un grupo de soldados aliados y chafarle los planes a los nazis volando sus depósitos de agua, destruyendo sus blindados o simplemente diezmando sus tropas? Pues tan sencillo como administrar los puntos de acción de cada soldado para moverlos por los currados escenarios, afinar la puntería con las 22 armas reales, montar en vehículos o simplemente interrumpir el turno de nuestros enemigos.

JUNTO A LOS 14 NIVELES DEL MODO HISTORIA, que jugaremos "solipandis", nos encontraremos también una oferta multijugador de lo más completa que nos permitirá, vía Bluetooth, a través de N-Gage Arena o simplemente pasando la consola de mano en mano, medir nuestras dotes de estratega con cualquier aspirante a general. ¿Queréis más? Pues a ver qué os parece un modo cooperativo a 4 bandas. ¿No os suena de maravilla?

PRIMERA IMPRESIÓN

El desarrollo nos ha parecido muy divertido, ya sea jugando solos o en cualquiera de los muchos modos multijugador.

EN LAS GRANDES BATALLAS NUNCA LUCHAS SOLO
FORGOTTEN REALMS
DEMON STONE
WWW.ES.ATARI.COM
PlayStation.2
12+
www.pegi.info
ATARI

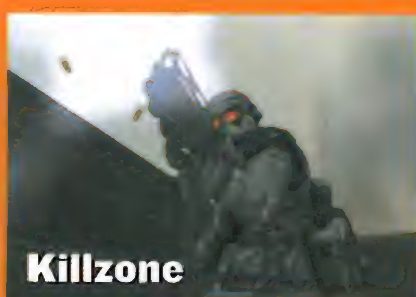
LOS DISPAROS EN PRIMERA PERSONA ASALTAN LAS CONSOLAS

LLEGAN LOS SHOOTERS DEL FUTURO

Si queréis saber qué nos deparará el futuro guardad la bola de cristal y conseguid un buen arma, porque el invierno se presenta de lo más agitado con el regreso de dos de los shooters más potentes de la historia, «Metroid Prime Echoes» (GC) y el esperadísimo «Halo 2» (Xbox). Pero la cosa no va a quedar ahí, pues los usuarios de PS2 van a disfrutar de una de las sorpresas del año, el estupendo «Killzone». ¡Afinad la puntería!

LO QUE DEBÉIS SABER SOBRE ELLOS

Halo 2


Killzone

Metroid Prime 2

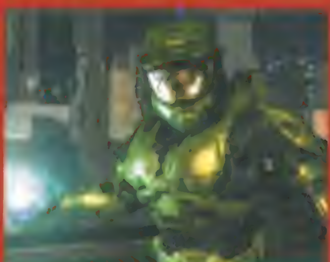
- Género: **Son juegos de disparos en primera persona.**
- Lanzamiento: **Aparecerán durante el próximo mes de noviembre.**
- Ambientación: **Se desarrollan en el futuro y en planetas desconocidos.**
- Formatos: **Cada juego es exclusivo de un formato (Xbox, PS2 y GC)**
- Para varios jugadores: **Harán hincapié en los modos multijugador.**

LA GUERRA DEL FUTURO entre la humanidad y el pacto alienígena se decidirá en los espectaculares tiroteos de «Halo 2». ¿Ya estáis preparados para entrar en acción?

LAS CLAVES

A quién controlamos:

EL JEFE MAESTRO, un viejo conocido de la primera parte, regresa al campo de batalla. Se trata del último superviviente de los Spartan, una división de élite de los marines que está entrenada para el combate en planetas extraterrestres.



Contra quién disparamos:

EL PACTO es una alianza de varias razas extraterrestres que lleva varios años en guerra con los humanos. Su inteligencia les permite utilizar armas avanzadas, escudos, vehículos y la espada, el arma más temible del juego.

XBOX

HALO 2

LA HUMANIDAD EN PELIGRO

■ Compañía: **Microsoft** ■ Desarrolladores: **Bungie** ■ Lanzamiento: **11 de noviembre**

■ **EL ARGUMENTO** se ha mantenido en secreto durante más de dos años (el mismo tiempo que ha pasado Bungie trabajando en su desarrollo) para no estropearnos la sorpresa, pero ya os podemos confirmar los primeros detalles. La acción comenzará con el desembarco del Jefe Maestro, el protagonista del primer «Halo», en una gran ciudad que está siendo atacada por los alienígenas del Pacto. A partir de ese momento, nosotros tomaremos el control y recibiremos las primeras órdenes de parte de un comandante moribundo: atravesar una calle donde nuestras tropas están librando una escaramuza para brindarles fuego de cobertura desde una posición elevada. Desde ese primer momento comenzaremos a descubrir las primeras novedades: edificios que se destruyen a nuestro lado, bombardeos a gran escala, combates cuerpo a cuerpo a bordo de los vehículos... y esto es sólo un pequeño aperitivo de lo que tendremos que hacer para defender la Tierra. Además, todos los rumores apuntan a que viejos conocidos del primer juego, como la Inteligencia Artificial Cortana, estarán de vuelta en «Halo 2».

→ **SUS PUNTOS FUERTES** serán, una vez más, la sensación de estar metidos en medio de una batalla real gracias a un estupendo apartado visual, que dejará en calzoncillos los logros del primer «Halo». Pero ahí no queda la cosa, porque el Jefe Maestro también contará con nuevas habilidades, como manejar dos armas al mismo tiempo o encaramarse sobre una nave en movimiento, que nos serán especialmente útiles en las partidas multijugador. Después de haberlo probado os garantizamos que sus modos online van a ser los más completos y entretenidos que se hayan pasado por la consola de Microsoft.

CON DOS ARMAS al mismo tiempo duplicaremos nuestra potencia de fuego, pero también gastaremos más munición.

EL JEFE MAESTRO podrá configurar su armadura para distinguirse de los otros marines en los combates online.

ESTA ESPADA será una de las nuevas armas cuerpo a cuerpo que vamos a encontrarnos en «Halo 2». Será tan potente que podrá dejar fuera de combate a un rival de un sólo golpe.

SU RIVAL

Doom 3

■ **Compañía:** Activision ■ **Lanzamiento** 2005

Hace poco más de un mes que apareció en PC y ya se ha convertido en uno de los juegos más vendidos del año, y todo apunta a que la hazaña se repetirá en Xbox. Este "shooter", que mezcla a partes iguales el terror con la acción, se desarrolla en una base de Marte que ha sido atacada por monstruos de otra dimensión. Nosotros, en el papel de un marine espacial, debemos limpiar las instalaciones ayudados por un impresionante arsenal futurista y por una linterna, que será clave para descubrir a las criaturas que nos esperan en los tétricos escenarios. Su realización técnica, especialmente en lo que se refiere al apartado gráfico y al sonido envolvente, será capaz de hacernos temblar.

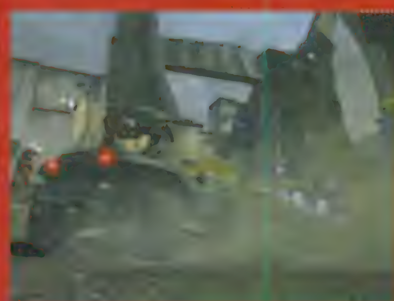
PRIMERA IMPRESIÓN

■ **EL APARTADO GRÁFICO** va a ser, seguramente, uno de los aspectos que más mejorarán respecto al primer juego. La física (que podremos observar en el movimiento de los vehículos o en las explosiones) será increíblemente real y las texturas, sobre todo en los reflejos, tendrán un nivel sobresaliente.

MUY BIEN

■ **LOS MODOS MULTIJUGADOR** por Internet aprovecharán las posibilidades de Xbox Live 2.0, es decir, que además de medirnos contra nuestros amigos, podremos invitarles a jugar a través del Communicator, formar clanes o entrar en rankings online. Y se rumorea que habrá un modo cooperativo para 4.

MUY BIEN



■ **LA PROFUNDIDAD DE JUEGO** se demostrará en la cooperación con los otros marines que nos encontremos en el campo de batalla (controlados por la máquina) y en la posibilidad de ir mejorando nuestro arsenal e incluso "secuestrar" los vehículos del enemigo.

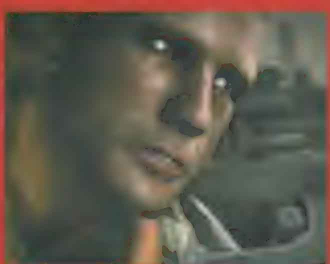
BIEN

LAS TROPAS DE HELGHAST son un grupo separatista que acaba de tomar una colonia espacial y nuestra misión consistirá en detener su avance por todos los medios.

LAS CLAVES

A quién controlamos:

TEMPLAR será nuestro primer hombre, pero a lo largo del juego podremos ponernos bajo la piel de otros tres guerrilleros (Luger, Rico y Hakha). Aunque el control y las habilidades de estos soldados serán casi iguales, cada uno de ellos tendrá una personalidad.



Contra quién disparamos:

EL EJÉRCITO DE HELGHAST estará formado por un grupo de separatistas fuertemente armados que ha lanzado un ataque relámpago sobre una de las principales colonias del espacio, llamada Vecta.

PLAYSTATION 2

KILLZONE

LA GUERRA MÁS REAL

■ Compañía: **Sony** ■ Desarrolladores: **Guerrilla** ■ Lanzamiento: **24 de noviembre**

■ **EL ARGUMENTO** de «Killzone» se desarrollará en un futuro muy cercano a nuestros días en el que dos facciones militares, ISA (el bando de los buenos) y Helghast, una versión futurista de los nazis, luchan por el dominio de la ciudad de Vecta. Así, desde el momento en que caigan las defensas exteriores de la colonia, tendremos que superar 11 escenarios en los que nuestra misión irá desde escoltar a un alto mando a acabar con los acorazados enemigos que bloquean una carretera. La experiencia de Guerrilla se dejará notar (son el mismo equipo que acaba de desarrollar «Shellshock Nam ´67») porque cada nivel e incluso alguna de las 27 armas que tendremos a nuestra disposición, estará inspirado en un conflicto del mundo real, como las trincheras de la Primera Guerra Mundial, la batalla de Stalingrado o las emboscadas en medio de la selva de Vietnam. Lo mejor de todo es que podremos jugar esta misma historia arropados por los soldados de nuestro bando o junto a un amigo, en un modo cooperativo a pantalla partida que nos quitará el hipo.

→ **SUS PUNTOS FUERTES** recaerán sobre la ambientación. Gracias al uso de efectos de distorsión y niebla, y a un diseño de escenarios que nos recordará a películas como "Salvar al soldado Ryan" casi nos tendremos que agachar para evitar las balas. Además, el apoyo y los comentarios de nuestros compañeros (tanto en el modo online como cuando están controlados por la máquina) reforzarán todavía más esta sensación. ¡Y la inteligencia artificial de las tropas enemigas tampoco se quedará atrás! Por otra parte, la posibilidad de escoger nuestro personaje al principio de cada nivel le añadirá mayor variedad al desarrollo del juego.

NUESTROS COMPAÑEROS nos apoyarán en las situaciones más complicadas del frente, como al entrar en las trincheras.

LOS 4 PERSONAJES que controlaremos en «Killzone» (y que escogeremos antes de cada nivel) tendrán habilidades parecidas.

LOS ESCENARIOS estarán basados en los lugares donde han tenido lugar las más famosas batallas de la historia. Así se alcanzará un mayor nivel de realismo.

SU RIVAL

TimeSplitters Future Perfect

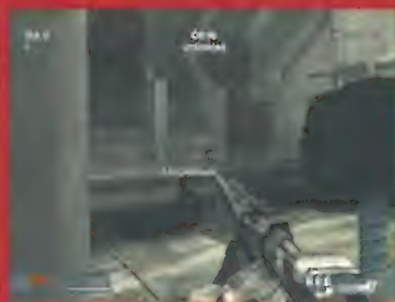
■ **Compañía:** EA ■ **Lanzamiento** 2005

Cortex y sus compañeros, los protagonistas de «TimeSplitters 2», viajarán hasta el año 2401 para acabar con una nueva oleada de monstruos que amenaza con dejarnos sin planeta. Esta vez, además de un buen puñado de armas nuevas, nuestros héroes contarán con la posibilidad de conducir vehículos y de pedirle ayuda a sus propias versiones de otras épocas. El modo online, otra de las novedades de «Future Perfect», soportará 16 jugadores simultáneos, tanto en los mapas que vendrán con el juego, como en los que nosotros mismos desarrollaremos gracias al editor.

PRIMERA IMPRESIÓN

■ **EL APARTADO GRÁFICO** tratará de representar fielmente un campo de batalla, así que en la mayoría de los casos el humo y los escombros serán los protagonistas. No obstante, las armas contarán con infinidad de detalles, y los modelos de los soldados de ambos bandos serán incontestables.

➔ **BIEN**



■ **LOS MODOS MULTIJUGADOR** de «Killzone» soportarán hasta 12 jugadores simultáneos en Internet y serán compatibles con el auricular USB. Además del clásico "todos contra todos", podremos participar en batallas por equipos, asaltos, demoliciones y así hasta 6 modos, a cual más entretenido.

➔ **MUY BIEN**

■ **LA PROFUNDIDAD DE JUEGO** quedará patente nada más empezar la partida, cuando vemos cómo nos ayudan nuestros hombres. Además, nuestras habilidades se multiplicarán a medida que avancemos e incluso tendremos que vigilar nuestro nivel de cansancio.

➔ **BIEN**

SAMUS ARAN usará todas las armas de su traje especial para acabar con un nuevo y temible rival: ¡una versión malvada de ella misma que vive en el planeta Aether!

LAS CLAVES

A quién controlamos:

SAMUS ARAN es toda una veterana de las consolas. Esta cazarrecompensas lleva dando guerra en las máquinas de Nintendo desde hace más de 10 años y pronto volverá a calzarse su armadura de combate para visitar un nuevo planeta.

Contra quién disparamos:

ADEMÁS DE LOS PIRATAS ESPACIALES y de las criaturas alienígenas que nos veremos obligados a cazar, Samus luchará con un un nuevo enemigo: la "Cazadora Oscura", una gemela malvada que nos atacará repetidas veces en el juego.

GAMECUBE

METROID 2 ECHOES

ENEMIGOS DEL LADO OSCURO

■ Compañía: **Nintendo** ■ Desarrolladores: **Retro Studios** ■ Lanz: **26 de noviembre**

■ **EL ARGUMENTO** del nuevo «Metroid» se desarrollará en el planeta Aether, donde acaba de desaparecer un comando de la Federación Galáctica. La naturaleza de este mundo, que está dividido en luz y oscuridad, ha provocado que al mismo tiempo que Samus desembarcaba en el planeta lo hiciera su versión negativa, la Cazadora Oscura, que será nuestro principal enemigo a lo largo del juego. Pero los peligros que nos esperan en Aether van mucho más allá, porque también han llegado a la superficie del planeta unos cuantos piratas espaciales y, por supuesto, nos aguardan las peligrosas especies autóctonas... que podremos coleccionar en nuestra enciclopedia. Por suerte, nuestra heroína volverá a vestir su vieja armadura de combate, que estará preparada para cualquier cosa.

→ **SUS PUNTOS FUERTES** serán, como en el primer «Metroid Prime», su apartado visual y la cantidad de acciones disponibles. Además de disparar e investigar con un scanner, Samus podrá bucear, balancearse con un garfio o transformarse en bola. Todo ello será esencial para explorar los escenarios de «Metroid 2», que tendrán un tamaño impresionante. Para ponerle la guinda a este planteamiento, el ataque espiral que aparecía en Super NES volverá a escena.

LA ARMADURA DE SAMUS nos permitirá transformarnos en una bola metálica para explorar algunas zonas del planeta.

LA FAUNA DEL PLANETA incluirá nuevas especies que tendremos que incorporar a nuestra enciclopedia mediante el scanner.

LOS ENEMIGOS tendrán un diseño brillante, y su inteligencia no se quedará corta. Además, cada especie sólo será vulnerable frente a un tipo de arma diferente.

SU RIVAL

Geist

■ **Compañía:** Nintendo ■ **Lanzamiento** 2005

John Raimi, el protagonista del juego, será un agente antiterrorista que ha caído en manos de su enemigo, la Corporación Volk. Ahora, fruto de los experimentos que han llevado a acabo con él, no sólo será capaz de disparar como un loco, sino que podrá convertirse en un espíritu y "poseer" el cuerpo de cualquier personaje que nos encontremos por el juego ¡Imaginaos las posibilidades! Así, suplantando personalidades, utilizando las armas de los centinelas contra ellos mismos o, simplemente, asustándoles con nuestra forma astral, nos veremos obligados a desbaratar los planes de esta peligrosa organización. Y una vez que lo terminemos, nos esperará un asombroso modo multijugador a pantalla partida.

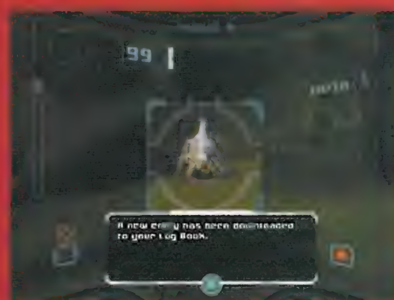
PRIMERA IMPRESIÓN

■ **EL APARTADO GRÁFICO** va a recuperar el mismo estilo de «Metroid Prime», uno de los más brillantes que han pasado nunca por una consola. El planeta Aether, donde se desarrolla nuestra aventura, será enorme y estará habitado además por las criaturas más fantásticas (y las mejor realizadas) que se os pasen por vuestra imaginación.

→ **MUY BIEN**

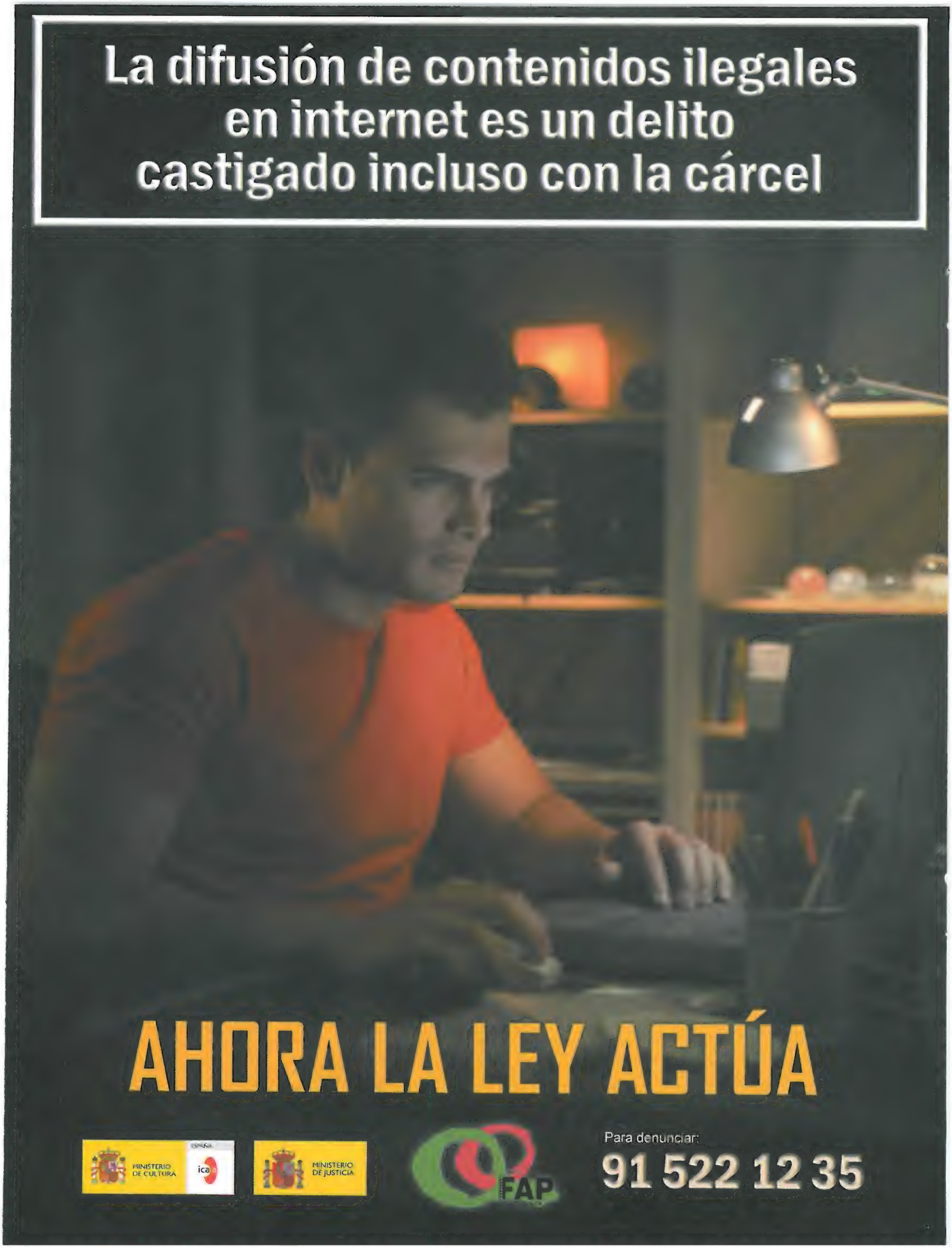
■ **LOS MODOS MULTIJUGADOR** de «Metroid Prime 2 Echoes» nos permitirán participar en dos modos diferentes a pantalla partida junto a tres amigos: "todos contra todos" y "modo recompensa". Eso sí, ninguno de ellos se podrá jugar online.

→ **BIEN**



■ **LA PROFUNDIDAD DE JUEGO** será su baza más importante. Para avanzar no bastará con derrotar enemigos y recuperar partes de nuestra armadura, sino que además tendremos que investigar la fauna de todo un planeta, con sus diferentes ambientes y climas.

→ **MUY BIEN**


La difusión de contenidos ilegales
en internet es un delito
castigado incluso con la cárcel
AHORA LA LEY ACTÚA
MINISTERIO DE CULTURA
ESPAÑA
ica
MINISTERIO DE JUSTICIA
FAP
Para denunciar:
91 522 12 35

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ LLEGAMOS HASTA EL FINAL. Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades. . Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS. El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 12 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD. Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ MENOS DE 50: **MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ DE 50 A 59: **REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ DE 60 A 69: **ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

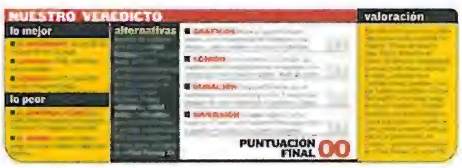
▶ DE 70 A 79: **BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ DE 80 A 89: **MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ DE 90 A 95: **EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ MÁS DE 95: **OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ LO MEJOR. Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ LO PEOR. Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ ALTERNATIVAS: Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ GRÁFICOS: Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ SONIDO: Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ DURACIÓN: La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ DIVERSIÓN: Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ PUNTUACIÓN FINAL: La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ VALORACIÓN: La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.

PÁGINA 102

«SILENT HILL 4» Los usuarios de PS2 y Xbox seguro que ya están temblando, porque la tensión y el pánico han vuelto a adueñarse de sus pobres consolas.

PÁGINA 106

«COLIN McRAE 2005» El clásico simulador de rallies regresa a PS2 y Xbox para convertirse en el amo del asfalto. ¿Lo habrá conseguido?

PÁGINA 96

«FIFA 2005» Un año más, la saga de fútbol con más solera dentro de las consolas ha vuelto a conseguir que los forofos del deporte rey vibremos en cada partido "virtual". Descubrid por qué en nuestro análisis más goleador.

EN ESTE NÚMERO...

ICONOS DE CLASIFICACIÓN WWW.PEGI.COM · 16+ EDAD RECOMENDADA · SEXO · MIEDO · VIOLENCIA · LENGUAJE SOEZ · DROGAS · DISCRIMINACIÓN

■ FÚTBOL ■ EA SPORTS ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 63,95 € (10.640 ptas.) ■ Lanzamiento: 15 de octubre ■ 3+

ESTE ENORME SIMULADOR de fútbol presenta una cantidad bestial de modos de juego, toda clase de licencias oficiales y todas las ligas de élite del mundo. No hay ninguno actualmente más completo.

EL FÚTBOL, MEJOR EN CASA

FIFA 2005

Para disfrutar del mejor fútbol ya no hace falta pagar una millonada por la entrada ni soportar colas interminables: tan solo basta con conectar este sensacional simulador.

■ **EL DEPORTE REY LEVANTA PASIONES** dentro del mundo consolero. Cada vez que aparece un nuevo simulador se convierte en todo un acontecimiento, y si encima es tan completo y fiel a la realidad como éste, pues ya ni os contamos. Y es que precisamente esa es la mejor manera de describir a «FIFA 2005», la nueva entrega de la saga de fútbol más veterana de las consolas, que tiene mejor pinta que nunca.

Para empezar, y como es costumbre en todos los «FIFA», el juego incluye la licencia de prácticamente todas las ligas del mundo que se nos pasen por la cabeza, desde nuestra LFP, el Calcio italiano o la Premier Legue inglesa, a la liga mexicana.

Esto se traduce en más de 350 equipos diferentes (todos reales y con las plantillas actualizadas, por supuesto), a los que hay que añadir una selección de los 40 mejores combinados nacionales. ¡Esto sí es una alineación "galáctica", y lo demás son tonterías!

→ **LOS MODOS SON TAN VARIADOS COMO SIEMPRE** y encima esta vez se ven reforzados con alguna que otra sorpresa. Podemos jugar un partido amistoso solos o acompañados de tres amiguetes más, enfrascarnos en una liga completa (incluyendo la Primera y Segunda División españolas), disputar la Copa del rey o incluso inventarnos un torneo a nuestra medida.

Por si no fuera ya suficiente, también tenemos la opción de jugar partidos online en la versión del juego para PS2 y por vez primera en Xbox. Y la verdad es que en este caso se aprecia un tanto la diferencia entre una versión y otra, puesto que los partidos online resultan más fluidos en Xbox que en la consola de

LAS JUGADAS MÁS ESPECTACULARES que os imaginéis pueden ser plasmadas en el terreno de juego. Si puede hacerse en la realidad, también lo lograréis aquí. ¡Esta acaba en gol seguro!

LAS REPETICIONES son la bomba. Es posible apreciar con detalle y desde cualquier ángulo las mejores jugadas.

LAS DISTINTAS VISTAS nos permiten seguir los encuentros desde cualquier punto de los estadios. Así da gusto.

FÚTBOL BAJO CONTROL

«FIFA 2005» incorpora un sistema de control renovado que permite realizar jugadas con mayor fluidez y nuevas acciones.

JUGAR AL PRIMER TOQUE es una auténtica delicia si el equipo que controlamos es más o menos técnico. Espectáculo garantizado.

LOS CONTROLES ORIENTADOS nada más recibir un balón nos permiten deshacernos con facilidad de los defensas rivales.

EL MODO CARRERA

Es una de los modos estrella del juego, y nos permite llevar las riendas del club que elijamos durante 15 temporadas.

1. TOMAMOS LAS DECISIONES como si fuéramos los presidentes: fichajes, traspasos...
2. TAMBIÉN DEBEMOS HACER DE ENTRENADOR y ajustar las tácticas
3. ¡Y HASTA SALTAR AL CAMPO! Es posible disputar los encuentros o seguirlos desde una interfaz como los juegos de manager

Sony. Para el final hemos querido dejar el renovado modo Carrera, que es el que más nos ha gustado. En él tenemos la oportunidad de tomar las riendas de un equipo ¡durante 15 temporadas! para tratar de convertirlo en el mejor del mundo. Podemos hacer lo que queramos, desde machacar los aspectos que prefiramos en los entrenamientos (la defensa, los porteros, etc.) como fichar a nuevos jugadores. A la hora de disputar el partido tenemos la opción de hacer de entrenadores y ver los encuentros en una interfaz como si de un manager se tratara o bien abrocharnos las botas y saltar al césped.

→EL CONTROL PRESENTA MUCHOS CAMBIOS a mejor con respecto a versiones precedentes. Por un lado, el sistema de pases es mucho más fluido, lo que nos permite realizar cualquier ju-

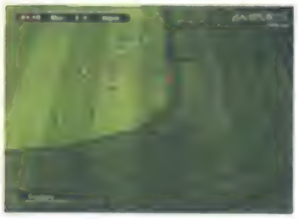
MORIENTES →

EL DELANTERO DEL REAL MADRID y de la selección española es la imagen del juego. Y por lo que sabemos se le da igual de bien meter goles en la realidad que en la consola.

JUGADAS DE ESTRATEGIA

En el fútbol moderno este tipo de jugadas son muy importantes y por eso los chicos de EA Sports se han esforzado en recrear este aspecto del juego lo mejor posible. Os lo mostramos.

EN LAS FALTAS DIRECTAS podemos calcular con facilidad la fuerza y el efecto del balón.



EN LOS CORNERS elegimos al jugador al que queremos que vaya la pelota.

PODEMOS ELEGIR LA TÁCTICA que más nos guste de entre un buen puñado. Jugar por las bandas es una buena idea.

LAS CARAS DE LOS "CRACKS" como Ronaldo o David Beckham están fielmente reflejadas, ¿no os parece?

LOS DISPAROS A PUERTA ahora son un poco más difíciles de precisar. ¡Y encima los porteros también han mejorado!

EN LA TIENDA es posible adquirir un buen número de regalos interesantes, como equipaciones nuevas.

REALISMO EN SU MÁXIMA EXPRESIÓN

EL AMBIENTE DE CADA PARTIDO es alucinante del todo. Los estadios están rebosantes de público, la narración por parte de Manolo Lama y Paco González es fantástica e incluso se pueden escuchar los cánticos de los hinchas de cada equipo, que están personalizados según el club que sea. Está claro que en este sentido «FIFA 2005» no tiene ninguna competencia

SHEVCHENKO

El jugador ucraniano del Milán es tan sólo uno de los más de 12.000 futbolistas reales que incluye el juego.

gada que se nos pase por la cabeza: aperturas a la banda, pases al hueco picados... Además en esta ocasión podemos realizar controles orientados cuando recibimos un balón, algo que puede parecer un simple detalle, pero que nos proporciona unas posibilidades enormes y es un gran avance. Estos aspectos, unidos a una inteligencia artificial de los jugadores realmente avanzada, convierten al juego en un simulador puro. No os dejéis engañar, porque en «FIFA 2005» no hay ni rastro del estilo arcade.

EL FANTÁSTICO TRABAJO GRÁFICO Y SONORO también contribuye en gran medida a potenciar esto último. Los jugadores están bien modelados y las caras de los más famosos son perfectamente reconocibles, mientras que el acabado de los estadios es sencillamente colo-

CON ESTA NUEVA ENTREGA el título de EA Sports se ha pasado de manera definitiva al carro de los simuladores. Los mejores forofos sabrán apreciar las inagotables posibilidades de su magnífico control.

«FIFA 2005» ES UN SIMULADOR DE FÚTBOL REALISTA Y MUY COMPLETO

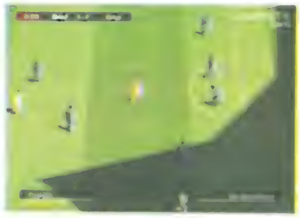
LA OPCIÓN FÚTBOL FUSIÓN, exclusivo de PS2 nos dejará intercambiar datos con el próximo «Total Club Manager».

EL EDITOR DE JUGADORES es tremendo. Podemos modificar cualquier rasgo facial para crear nuestro jugador.

sal. Lo único que podemos criticar en este sentido son algunas animaciones un tanto "artificiales" de los jugadores, aunque no influyen de ningún modo en la dinámica de los partidos. Y el sonido supera incluso al apartado anterior, pues tanto los comentarios de Manolo Lama y Paco González como la banda sonora licenciada son insuperables. Desde luego, este título ha colmado todas nuestras expectativas.

EL FÚTBOL A TU MODO

Este simulador ofrece un montón de modalidades de juego diferentes. Aparte del fantástico modo Carrera, también podemos disputar la liga de fútbol que más nos guste (como la LFP española), jugar online (sólo en las versiones de PS2 y Xbox) o incluso practicar faltas y corners. Como veis, más completo imposible.



EL MODO ONLINE le da más gracia si cabe al juego. Eso sí, va mejor en Xbox que en PS2.

LA LIGA ESPAÑOLA sigue siendo uno de nuestro torneos favoritos. ¡Mirad qué partidazo!

LOS ENTRENAMIENTOS vienen de fábula para practicar lo que queramos, como faltas directas.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL NUEVO SISTEMA DE CONTROL** nos permite hacer cualquier jugada que se nos ocurra
- **LA VARIEDAD DE OPCIONES** es increíble y además es posible hasta personalizar los torneos

lo peor

- **EL MODO ONLINE DE PS2** que aunque también es divertido no va igual de bien que el de Xbox
- **ALGUNAS ANIMACIONES** de los jugadores, sin ser malas para nada, podrían ser algo más suaves

alternativas

El género de los simuladores de fútbol se va a poner al rojo vivo de aquí a unos meses. Hoy por hoy su principal rival -pero sólo en PS2- es el también magnífico **«Pro Evolution Soccer 3»**, aunque el mes que viene saldrá la cuarta entrega del simulador de Konami en PS2 y Xbox... y por lo que hemos visto le pondrá las cosas difíciles.

- **GRÁFICOS** El diseño de los jugadores y estadios es extraordinario de veras y las caras de los "cracks" son perfectamente reconocibles. **91**
- **SONIDO** Los comentarios de Manolo Lama y Paco González siguen siendo una maravilla y la banda sonora licenciada ameniza los menús. **98**
- **DURACIÓN** La cantidad de modalidades de juego, ligas y opciones es una pasada. Os vais a divertir con este título casi eternamente. **96**
- **DIVERSIÓN** El nuevo sistema de control le ha sentado de perlas y hace que cada partido se convierta en una auténtica fiesta del fútbol. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

La nueva apuesta futbolística de EA Sports se ha volcado en la simulación, incorporando un sistema de control mucho más preciso y realista que permite realizar toda clase de jugadas, por complicadas que pudieran parecer: paredes, controles orientados, pases al hueco picados... Y lo bueno es que el resto de apartados que siempre han hecho grande a esta saga no se han descuidado, destacando una cantidad de modos de juego impresionante y una ambientación magistral en cada encuentro. Un juegazo.

Polifonicos

Pon el tono que siempre has querido en tu movil

Envia **TONOS34** un espacio y el codigo del tono al **7808**

o si lo prefieres puedes llamar al **806 41 69 90**

Top 50

84680 Dragostea din tei
84760 Obsesion
84826 Dale don dale
82172 Barcelona
84446 Cara al sol
84440 El señor de los anillos
82652 Fiesta Pagana
80017 Mision Imposible
83188 Real Madrid
84428 Asturias
83808 Himno de España
84067 El Exorcista
83883 Fraggle Rock
80025 The Simpsons
84267 Buleria
84744 Malo
84519 Left outside alone
84064 Darth Vader Marcha imperial
84094 Himno de riego
82935 Noches de bohemia
84489 Els segadors
82123 Athletic De Bilbao
80143 La Pantera rosa
84720 Lola
84203 Dos gardenias
80096 Pulp Fiction
84068 Du hast
82124 Atletico De Madrid
80726 No woman no cry
84226 Cafe del mar
84252 Hey ya
84520 Oye el boom
80108 Benny Hill
80093 Equador
80277 Nothing else matters
84216 La costa del silencio
83849 Molinos de viento
80239 Final Countdown
80044 Rocky
80111 Sweet Child of Mine
80131 Buffy Cazavampiros
83814 Satisfaction
84437 Shin Chan
80056 Insomnia
82380 Dame Veneno
84202 Telefono antiguo
84432 Fuente de energia
84490 Asturias patria querida
84207 El Padrino
80125 Mortal Kombat

Novedades

84820 Breaking the habbit
84811 Dame tu aire
84810 On the sofa
84808 Too lost in you
84807 El mundo a mis pies
84806 Apagon
84805 Volver a disfrutar
84804 Honest
84803 Estadio Azteca
84802 Can´t get my head around you

Lo+Pedido

83771 Final Fantasy 2
81666 Creep
83765 Ghouls and goblins
83766 Final Fantasy 3
84302 Egao no mirai hep
84331 intro
84069 Desafio total
84079 From the inside
84737 Zombie
84209 Signed sealed and delivered
84578 Try
82349 Cuídala
83250 Selección Española
83666 Hollywood
83588 Behind the wheel
83638 Eyes of the truth (Matrix Reloaded)
83874 Wildest dreams
83862 Whats this?
80110 Guilty Conscience
80138 Hedwigs Theme
80117 Crawling
80264 Seasame Street

Cine-Tv

84724 El bueno, el malo y el feo
84759 Gladiator
83834 La abeja maya
84433 Nos vamos a la cama
80174 Expediente X
80091 20th Century Fox
80074 El equipo A
80065 Friends
80043 The Terminator
83058 Star Wars
80014 James Bond
80048 El coche fantastico
83837 Cocacola
84823 Harry Potter
80024 The Matrix
83884 El principe de Bel air
84231 Bar coyote
80082 La Pantera Rosa
80194 Dirty Dancing Time of Life
80285 Charlie´s Angels
80023 Austin Powers
83848 La familia Munster
83866 Bajo del mar
80195 Angel
80238 Indiana Jones
80249 Futurama
84434 Estas despedido
80051 Top Gun
84206 Moon river
80136 MacGyver
84692 Rasca y pica
82064 Ain´t no mountain high enough
83835 Star Wars
84695 Shrek
80498 El fantasma de la opera
83838 Negrito del Colacao
84560 Curro Jimenez
83836 Heidi
84268 Embrujadas
82793 Memorias De Africa
84266 May it be
84233 La historia interminble
83850 Las Tapitas
80212 Tiburon
80313 Urgencias
84656 Superman
80762 Casablanca
80114 Armageddon
80083 Looney Tunes
80172 Hawaii Five-O
83687 This is halloween
82012 A Little Less Conversation
80095 South Park
80270 Forest Gump

Disco-Tecno

84201 Voglio vederti danzare
83228 Samba Adagio
80642 Enjoy the silence
84776 Stripped
81664 Children
83675 Flight 673
80067 Belissima
84263 Traffic
84572 Infected
80041 Heaven
84605 Shin chan dance
83786 Desenchantee
83661 Axel F 2003
84787 Beso en la boca
83863 Fallin high
83580 Weekend
81684 Mundian to bach ke
84907 Giulia
80046 Better off alone
81109 2 Times
84573 Alone
80197 Sandstorm
83858 Alive
84749 On the move
83965 Out of space
82361 Chihuahua
83654 Just cant get enough
84584 Able to love
80355 Funky Town
84893 Lethal industry
84451 Ramp (The logical song!)
80153 I Will Survive
81686 Tu es foutu
84860 Fly on the wings of love
84558 Take me to the clouds above
84183 Breathe
80116 Lady
80378 Around the world
83579 Everything Counts
84571 Livin a lie
83859 California Dreaming
82534 El Ritmo De La Noche
80345 All that she wants
80208 Disco Inferno

Españolas

84426 Abre tu mente
82686 Ni más, ni menos
84731 La vida al reves
84090 Tengo
84833 Bambu bambu
84920 Pastillas de freno
83798 La madre de Jose
84734 Insoportable
84500 Te quise tanto
84532 Ya nada volvera a ser como antes
84034 Uno mas uno son siete
82740 Maldito Duende
82364 Chiquilla
83599 Papi chulo
83902 Son de amores
82004 A Dios le pido
82430 Devuélveme la Vida
84852 Duele el amor
82284 Color Esperanza
84475 Soy lo que me das
84791 La rueca
84586 Al menos ahora
84733 Retorciendo palabras
84057 En tu cruz me clavaste
84509 Esclarecidos
83604 Loca
82448 Dolores Se Llamaba Lola
83598 Mariposa traicionera
84603 La danza del fuego
84730 Dame de esa boca
84587 Como olvidar
84538 Ni una lagrima mas
84786 Cuando zarpa el amor
82813 Mi Jefe
84439 Para llenarme de ti
83290 Sin Miedo a Nada
84806 Apagon
84042 Ratoncitos colorados
83914 No es lo mismo
83933 Rosas
84071 El que quiera entender que entienda
82835 Miénteme
84600 El ritmo de Maria

Exito'80

83950 Moonlight shadow
80406 Take on me
83949 dolce vita
84637 Enola gay
83946 Jump
83957 Big in Japan
84007 Holding out for a hero
84017 Blue monday
83981 Another brick in the wall
83975 Do you think I´m sexy?
83971 My sharona
83967 Abracadabra
83965 99 red balloons
83964 Sweet dreams
84175 Boys don´t cry
84011 Video killed the radio star
84921 A quien le importa
84002 Tarzan Boy
84640 Sounds like a melody

Hard-Rock

83655 Thunders truck
80298 Master of Puppets
81459 Smoke on water
80623 November Rain
80137 Enter Sandman
84624 The trooper
84084 2 Minutes to midnight
80321 Unforgiven
84455 God save the queen
84611 Whiskey in the jar
84755 Fear of the dark
83650 Saint Anger
84765 Mein herz brennt
84843 Duality
84169 Seek and destroy
84171 Engel
84565 You shook me all night long
84027 Fade to black
80933 Freak on a leash
80323 Battery
84527 Rainmaker

Manga

To Zanarkand
Zankoku na tenshi no thesis
Jenova
Boss
Intro
Hikari
Eternity
Head cha la
Attack on dollet
1/3 no Junjou na kanjou
Heart of the sword
Opening
Aeris
Mazinger Z
Itooshi hito no tame ni
opening
Toki ni ai wap
Suteki da ne
Catch you catch me
Tokimeki no doukasen
Moonlight Densetsu
Eyes on me
Opening
Duvet
Battle
Platinum
Sobakasu
Electric de Chocobo
Groovy
Jajauma ni sasenaide
Tenshi no yubiriki

Videojuegos

metal Gear Solid 2
Final Fantasy
Dragon Ball Z
Metal Gear Solid
Zelda
Resident Evil 2
Mortal Kombat
Super Mario Brothers
Kingdom Hearts
Crash Bandicoot Warped
Bubble Bobble
Crono Trigger
Donkey Kong Country
Sonic The Hedgehog
Resident Evil
F-Zerox
Final Fantasy 2

Pop-Rock

Opa opa
Del pita del
In the shadows
Its my life
Mariacaipirinha
Bring me to life
In The End
Every breath you take
Satisfaction
Crazy in love
Shut up
Losing my religion
With or without you
Numb
Where is the love
Billy Jean
Toxic
Summer sunshine
Don´t tell me
Bitter sweet symphony
Turn me on

Fondos

a color en tu movil

Envía **MMS63** + espacio + codigo de la foto elegida al **7808**

ej: MMS63 37030 (imagen Shin Chan) al 7808

puedes llamar al **806 41 69 90**

Lo+pedido

Regala un fondo a quien tu quieras

Personaliza tu foto — Envia **MTXT36** + el codigo de la foto + el texto q quieras al **7808**

■ AVENTURA DE TERROR ■ KONAMI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanz.: Ya disponible ■ 18+

EL DESARROLLO del nuevo «Silent Hill» se divide entre las partes en primera persona, dentro del apartamento, y el estilo clásico de los "survival horror" en seis zonas diferentes de esta ciudad fantasma.

LA CASA DEL TERROR

SILENT HILL 4

Por si pagar la hipoteca de un piso no fuera ya lo bastante terrorífico, esperad a ver los monstruos que se esconden en el apartamento donde se desarrolla el nuevo «Silent Hill».

■ **LA OSCURIDAD Y LOS FENÓMENOS EXTRAÑOS** han sido los ingredientes principales de «Silent Hill» desde que esta saga se estrenó en PSone hace casi 5 años. ¡Y ya sabéis cómo nos las ha hecho pasar! Sin embargo, en «The Room», la cuarta entrega de la serie, tenemos que enfrentarnos a un nuevo enemigo: el "canguelo" a quedarnos encerrados en una habitación mientras vemos cómo empiezan a ocurrir las cosas más extrañas a nuestro alrededor. ¿Lo soportaremos? Pues todo depende de la valentía de Henry Townshend, el protagonista del juego, y de nuestra capacidad para explorar los escenarios más tétricos, resolver puzzles y enfrentarnos a los monstruos que nos esperan.

Mientras estamos en el apartamento la aventura se desarrolla en primera persona, como si fuera un "shooter", y nuestras acciones están limitadas: podemos explorar y recoger objetos, pero no combatir. Sin embargo, muy pronto descubriremos unos extraños agujeros que comunican la casa con 6 zonas del pueblo de Silent Hill: el metro, el bosque, un orfanato, el hospital... lugares donde el desarrollo vuelve a ser el típico de los "survival horror", con nuestro protagonista en tercera persona y un impresionante catálogo de monstruos

LA ATMÓSFERA DEL JUEGO se apoya en lugares abandonados, imágenes con ruido y algunos detalles escabrosos, como este cadáver que nos hemos encontrado en la cocina. ¡Escalofríos asegurados, chicos!

EL APARTAMENTO está compuesto por un dormitorio, el salón, un almacén y el baño, por lo que resulta agobiante.

EL SISTEMA DE COMBATE depende del tipo de arma que llevemos y del tiempo que mantengamos pulsado el botón.

LOS NUEVOS ENEMIGOS

Aunque los perros y las enfermeras se repiten, «The Room» cuenta con el catálogo de criaturas más nutrido y original de la saga:

LOS MONSTRUOS son muy variados y además tienen un diseño excepcional. Cada especie tiene una resistencia diferente.

LOS FANTASMAS nos hacen daño con su presencia, pero un amuleto puede protegernos.

NO HAY SALIDA

Así se resume la escalofriante aventura que nos espera en el juego:

1. **INVESTIGAMOS** en primera persona el interior de nuestro apartamento y recogemos la pistas importantes.
2. **VIAJAMOS** al pueblo de Silent Hill a través de unos misteriosos agujeros en la pared.
3. **LUCHAMOS** contra los monstruos y resolvemos algunos puzzles, mientras descubrimos el argumento.

persiguiéndonos. Por fortuna, para librarnos de ellos contamos con un original sistema de combate, ya que nuestros golpes dependen de la dificultad que entraña manejar cada arma.

→A MEDIDA QUE AVANZAMOS EN EL DESARROLLO y el argumento se va complicando, «Silent Hill 4» gana mayor profundidad y nos vemos obligados, por ejemplo, a escoltar a una de nuestras vecinas por media ciudad o a mantener a raya (colocando velas en lugares estratégicos) a los espíritus que intentan colarse en nuestra casa.

Todas estas novedades, sin embargo, han hecho que desaparezcan algunos elementos típicos de la saga, como el uso de la linterna o la radio que nos avisaba de la presencia de enemigos, dejándonos un sabor agridulce. Sin embargo lo más grave es que

HENRY →

NUESTRO PERSONAJE se pasa parte del juego encerrado en un pequeño apartamento, aunque puede viajar a Silent Hill a través de unos agujeros que aparecen en las paredes de la casa.

AMBIENTES DE PESADILLA

Aunque «The Room» ya no juega con la luz o la niebla, mantiene la horripilante ambientación que ha hecho famosa a esta saga:

LOS SECUNDARIOS se comportan de un modo extraño, ¡y algunos acaban bastante mal!

LOS ENEMIGOS, como estas enfermeras, colaboran para que las pasemos "moradas".

LOS ESCENARIOS tienen detalles muy macabros.

LOS SUSTOS no son demasiado numerosos, pero la decoración nos mantiene en tensión durante todo el juego.

LOS NUEVOS EFECTOS, como estos fantasmas que salen de las paredes, demuestran un excepcional nivel técnico.

NO HAY DEMASIADOS ENEMIGOS FINALES, pero aún así los niveles de acción son muy altos durante toda la aventura.

EL ARGUMENTO encaja perfectamente con los tres juegos anteriores, y se va desvelando en vídeos y conversaciones.

NO ESTAMOS SOLOS

DURANTE TODO EL JUEGO tenemos la compañía de nuestra vecina Eileen. Al principio sólo podemos verla a través de la mirilla o de un agujero en la pared (Izquierda) pero a medida que avanzamos, nos acompañará (Derecha). Aunque no podemos manejarla, sí debemos escoger qué armas lleva y protegerla, porque sus habilidades nos ayudarán con unos cuantos puzzles.

← EILEEN

Nuestra vecina, que nos acompaña durante la segunda mitad del juego, no puede atravesar los agujeros dimensionales, aunque tiene otras capacidades útiles para resolver puzzles, como leer un extraño dialecto de Silent Hill.

la atmósfera típica de la serie, con un montón de detalles escabrosos y personajes extraños, no resulta tan terrorífica como antes, sobre todo porque casi no hay sustos ni enemigos finales.

→ LA REALIZACIÓN TÉCNICA ES ESTUPENDA, especialmente en lo que se refiere a los modelos, tanto de los personajes humanos como de los monstruos (y hay un montón). Y como es costumbre en la saga, «The Room» nos sorprende con nuevos efectos: esta vez se trata de criaturas que salen de las paredes, heridas y moratones que aparecen en la espalda de algunos personajes o un nuevo tipo de "ruido" (imagen borrosa) más acusado que se activa cuando se acercan los fantasmas. ¡Y la música no se queda atrás! Además, por si la historia no fuera suficiente atractivo para repetir unas cuantas ve-

PODEMOS MOVER LAS CÁMARAS para investigar los escenarios con más detenimiento. Además, Henry, nuestro protagonista, se queda mirando los objetos clave que hay repartidos por cada estancia.

«THE ROOM» COMBINA UNA ATMÓSFERA ESCALOFRIANTE Y UN GRAN ARGUMENTO

NUESTRO INVENTARIO ES LIMITADO, así que tenemos que escoger el arma más fiable y guardar el resto en un baúl.

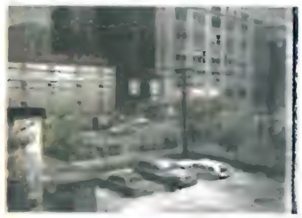
PARA DETENER A LOS FANTASMAS tenemos que dejarlos "clavados" al suelo con una espada encantada.

ces, el juego tiene cuatro finales diferentes y un buen puñado de extras que desbloquear. Todos estos elementos son suficientes para hacer de «Silent Hill 4» una de las mejores aventuras de terror que hemos probado últimamente. Es cierto que no da tanto miedo como las anteriores entregas de la saga, pero a cambio resulta bastante más dinámico y original... y además su argumento logra atraparnos como pocos.

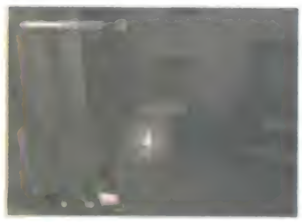
LA CASA MALDITA

El eje principal del juego, donde podemos salvar la partida, guardar nuestros objetos y cambiar al siguiente escenario, es nuestro apartamento. Al principio sólo podemos explorarlo, pero a partir de la mitad del juego también nos tendremos que preocupar de que no sea invadido por los espíritus malignos.

LOS FENÓMENOS EXTRAÑOS se repiten constantemente en nuestro apartamento.



POR LAS VENTANAS podemos ver cómo la gente de fuera hace su vida normal, sin preocuparse.



LAS INFECCIONES que surgen durante la segunda mitad del juego se detienen con velas.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA HABITACIÓN** da tanto miedo como cualquier nivel en Silent Hill y es algo totalmente innovador.

■ **EL NIVEL TÉCNICO** es impresionante, especialmente los modelos de algunos monstruos.

lo peor

■ **NO ASUSTA TANTO** como las anteriores entregas de la saga, ni tiene puzzles tan elaborados.

■ **LA REPETICIÓN DE LOS ESCENARIOS** iniciales en la segunda parte de la aventura.

alternativas

«Silent Hill 3» resulta más terrorífico, aunque no es tan innovador como **«The Room»**. En la misma línea, las dos entregas de **«Project Zero»** y **«Forbidden Siren»** ponen los pelos de punta, pero sin llegar al nivel técnico de los Silent. Si buscáis una propuesta más tradicional, **«Obscure»** también nos parece un magnífico juego.

Apartado	Nota
■ **GRÁFICOS** Tanto las partes subjetivas como el desarrollo en tercera persona tienen un diseño sensacional, sobre todo por los monstruos.	93
■ **SONIDO** La música es genial, aunque un poco escasa, y los efectos de sonido también son aterradores, pero las voces no están dobladas.	85
■ **DURACIÓN** La aventura ronda unas diez horas y además tiene cuatro finales diferentes y la posibilidad de sacar armas y trajes ocultos.	79
■ **DIVERSIÓN** El argumento es fantástico y resulta más dinámico que los anteriores juegos de la saga, aunque no da tanto miedo.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

valoración

Se acabaron los largos paseos por la niebla, la linterna o las habitaciones oscuras. La saga «Silent Hill» se renueva gracias a un nuevo concepto de terror, más cercano, que consiste en meternos casi literalmente en la piel de su protagonista. Es verdad que el juego no da tanto miedo como los anteriores y que los puzzles, en general, repiten viejos esquemas, pero a cambio «Silent Hill 4» nos ofrece una experiencia original "envuelta" por un argumento escalofriante. Una entrega digna de esta terrorífica saga.

■ VELOCIDAD ■ CODEMASTERS ■ 1-4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69 € (11.480 ptas.) ■ Lanz.: 27 de septiembre ■ 3

EL JUEGO MÁS REALISTA en el mundo de los rallies trae una nueva entrega, que logra afinar la calidad técnica hasta el mismo límite técnico de los circuitos de PlayStation 2 y Xbox. ¡Tíos, qué caña de carreras!

RALLY A VELOCIDAD PUNTA

COLIN McRAE 2005

Aquí llega la nueva entrega de la saga más aclamada de la historia de los rallies consoleros, y por fin da el salto hacia el juego por Internet. ¿Estáis dispuestos a llevar hasta el límite a vuestra consola?

LAS CUATRO ENTREGAS DE «COLIN McRAE» que hemos conducido hasta ahora se han marcado un apartado gráfico a la cabeza del género y un realismo total en el control de los coches, siempre siguiendo los consejos del campeón escocés que apadrina el juego. En esta ocasión Codemasters ha hecho una buena revisión de la saga, mejorando en lo posible los apartados técnicos, renovando los aspectos jugables en lo necesario, y añadiendo opciones que los usuarios (y los tiempos que corren, vaya) exigían. El resultado es un simulador en el que no se echa en falta prácticamente nada.

PODEMOS PILOTAR MÁS DE 30 COCHES, divididos en 6 categorías, entre los que encontramos los clásicos Xsara, Focus, etc., y otros igualmente atractivos como los Alfa 147, Golf, Stratos, Lancer, New Beetle, 205... Todos recorren más de 70 tramos situados en 9 países, como España, Reino Unido, Suecia, y por primera vez, Alemania.

Cuando arrancamos, a los inevitables modos de Contrarreloj, Tramos individuales y el típico Campeonato por puntos se ha incorporado un modo llamado Carrera en el que ya no hay que correr obligatoriamente como Colin, sino que nos transforma-

EL ESTILO DE CONDUCCIÓN del juego se caracteriza por un manejo muy sensible del stick y un control absoluto del acelerador y los frenos para poder sacar el máximo partido a cada curva.

EL SONIDO está muy conseguido, pues cada coche suena de forma distinta, y los golpeos y el público son muy realistas.

CONTROLAR LOS DERRAPES se convierte aquí en una labor esencial, sobre todo por las diferencias entre los terrenos.

COLIN ESTÁ EN LA RED

Aunque le ha costado más de lo esperado, la saga por fin ya incluye "de serie" un modo de juego online tanto para PS2 como para Xbox:

LAS CARRERAS permiten que os enfrentéis hasta a 8 usuarios, que se visualizan en la pantalla como si fueran coches fantasma.

LA CALIDAD de los gráficos no se ve mermada en ninguna de las dos versiones, y la fluidez de la velocidad también acompaña.

2

3

SUBE HASTA LA CIMA

El modo Carrera introduce una nueva forma de jugar con «Colin». ¿Queréis conocerlo?

1. **COMENZAMOS** con una lista de pruebas que hay que ir pasando, y que van desbloqueando vehículos.
2. **COMPETIMOS** utilizando distintos coches, con más de 300 pruebas divididas en 20 categorías distintas.
3. **MEJORAMOS** en el Campeonato a medida que ganamos puntos, y así podremos subir de puesto hasta llegar a ser mejores que el propio McRae.

mos en un piloto novato que va conduciendo coches de distintas categorías a lo largo de 23 pruebas (¡dando un total de más de 300 carreras posibles!), tratando de ganar puntos para poder progresar hasta alcanzar la cima del Campeonato Mundial.

→**EL ASPECTO MÁS INNOVADOR DEL JUEGO,** sin embargo, es la inclusión de un modo online en ambas consolas, que ▸▸

NISSAN →

ES UNO DE LOS 30 COCHES de las marcas más conocidas y relevantes del mundo del rally que están representados en el juego.

ENTRANDO POR LA VISTA

Jugar a este título significa en la mayoría de los casos quedar prendado por los estupendos gráficos que atesora, tanto por el nivel de detalle de los escenarios como por todos los efectos:

EL DESENFOQUE que aparece en la versión de Xbox con cada choque resulta muy curioso.

LOS EFECTOS ambientales son especialmente vistosos en los circuitos con lluvia y niebla.

LA RIQUEZA gráfica permite ver unos escenarios bien llenos de detalles sin nada de "popping".

EL COLOR DE LAS FLECHAS indica la dificultad de la curva que viene a continuación. ¡Ups, creo que no era por aquí!

ALEMANIA es el único país nuevo que se ha incorporado en el juego, con tramos estrechos y mucha gravilla. ¡Es difícil!

EL COPILOTO informa en castellano de lo que hay delante, ¡aunque dice tantas cosas que casi no da tiempo a enterarse!

EL MODO PRINCIPAL, en el que encarnamos a Colin con su Xsara WRC, también está incluido en esta entrega del juego.

SIEMPRE VIENEN BIEN UNAS MEJORAS

LA ENTREGA ANTERIOR introdujo una gran novedad en la saga, las pruebas que permitían mejorar el coche. Aquí también están, así que de vez en cuando se nos presenta la ocasión de realizar minijuegos de conducción, gracias a los cuales podemos mejorar el motor, la adherencia y otros aspectos técnicos del vehículo.

← SUBARU

Los modelos de los coches son los últimos que han salido este año, y no faltan los vehículos oficiales de competición del Campeonato Mundial de Rallies.

permite montar carreras de hasta 8 usuarios y que funciona bastante bien, sin molestarnos con problemas de ralentización.

Por otro lado, entre las novedades técnicas de «Colin 2005» respecto a la anterior versión se encuentran la incorporación dos nuevas cámaras interiores, así como varias mejoras gráficas en la representación de los daños en las carrocerías, un curioso efecto de desenfoque en Xbox cuando nos pegamos una galleta, y una mayor interacción con los escenarios (hojas que caen de los árboles al golpearlos y cosas así); vale, son detalles de menor importancia, pero cuando algo an-

LAS DOS VERSIONES del juego no tienen apenas diferencias apreciables entre sí, sobre todo en lo técnico. Eso sí, los dos gatillos de Xbox facilitan bastante la tarea de graduar la velocidad al milímetro al hacer los derrapes.

■ «COLIN 2005» HA ALCANZADO UN NIVEL INCREÍBLE EN GRÁFICOS Y JUGABILIDAD ■

CADA VEHÍCULO tiene su propia manera de conducirse en función del motor, la tracción, el peso y otros aspectos.

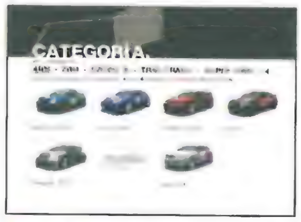
LAS CARROCERÍAS irán haciéndose polvo si no tenemos mucho cuidado. ¡Menos mal que se arreglan entre tramos!

tes ya tenía un nivel sobresaliente, ¿qué se puede esperar?

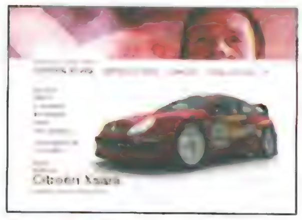
→ESTA NUEVA VUELTA DE TUERCA A LA SAGA ha sido, por tanto, tan correcta como siempre, y aunque los cambios y mejoras no sean demasiado grandes (aparte del modo online, que a estas alturas era de esperar) lo cierto es que el resultado, un año más, vuelve a colocar a la saga en el Olimpo de su género.

EL PARAÍSO DEL PILOTO

Como novedad, en «Colin 2005» se han incluido 2 nuevas categorías en el juego, con lo que en total encontramos seis: 2 y 4 Ruedas Motrices, Grupo B (los clásicos), de Tracción Trasera, Súper 2WD y 4x4. Eso sí, lógicamente no todos estarán disponibles desde el principio, así que os tendréis que "currar" un garaje bien completito:



EL PLANTEL de vehículos está conformado por 30 modelos de competición totalmente reales.



EL CITRÖEN XSARA de Colin es el coche principal, aunque todos están representados fielmente.

HAY SORPRESAS curiosas que podemos llegar a pilotar, como este pequeño y nervioso Mini.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS GRÁFICOS**, que le sacan ya todo el partido a las consolas en detallismo y efectos. Impresionantes.

■ **EL CONTROL**, que resulta tan realista como estimulante para los amantes de la simulación pura.

lo peor

■ **SU DIFICULTAD**, ya que a los menos hábiles les costará cogerle el tranquillo a la delicadeza del manejo.

■ **LAS NOVEDADES NO SON MUY NUMEROSAS**. Con los "cracks" hay que ser exigentes.

alternativas

El nivel técnico está a la altura del intocable **«GT3»** de PS2, aunque si buscáis un juego de rally puro, **«WRC 3»** cuenta con la licencia del mundial. En Xbox, la opción de puro rally que más juego da es **«Rallisport Challenge 2»**, pero su calidad y realismo quedan por debajo. **«Richard Burns»**, en las dos consolas, tiene un control "muy suyo".

■ **GRÁFICOS** El salto de calidad no ha sido revolucionario pero está ahí: más efectos gráficos, detallismo extremo... ¡Es como la vida misma! **94**

■ **SONIDO** Nada que reprochar aquí, pues los efectos son buenos, cada coche tiene su propio sonido y contamos con un copiloto en castellano. **91**

■ **DURACIÓN** En esta entrega ahora hay más coches, circuitos, modos, y se ha incluido por fin el juego por Internet. ¡Hay juego para rato! **92**

■ **DIVERSIÓN** A poco que os guste lo real, os lo pasaréis bomba con su exquisito control, que exige jugar con los cinco sentidos en la carretera. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 94

valoración

A estas alturas de la "fiesta" no debe resultar fácil conseguir que una saga tan afinada como esta presente un aspecto nuevo y fresco con cada entrega, la verdad. En esta ocasión, se ha hecho a base de estrujar los circuitos de Xbox y PS2 para sacarle los mejores gráficos y de añadir alguna idea "nueva" en las opciones de juego, como son el modo online y el Carrera. Y el resultado es el genial «Colin» de siempre, pero con un pasito más de calidad... o lo que es lo mismo, el mejor juego de rallies que hayáis probado.

■ AVENTURA DE TERROR ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanz. Ya disponible ■ 16+

LOS ZOMBIS NO DAN TREGUA en este Survival Horror. Preparaos para defender vuestra vida a toda costa, ya que los muertos vivientes a por todas. Sólo si os mantenéis unidos podréis escapar de Raccoon City.

UNIDOS PARA SOBREVIVIR

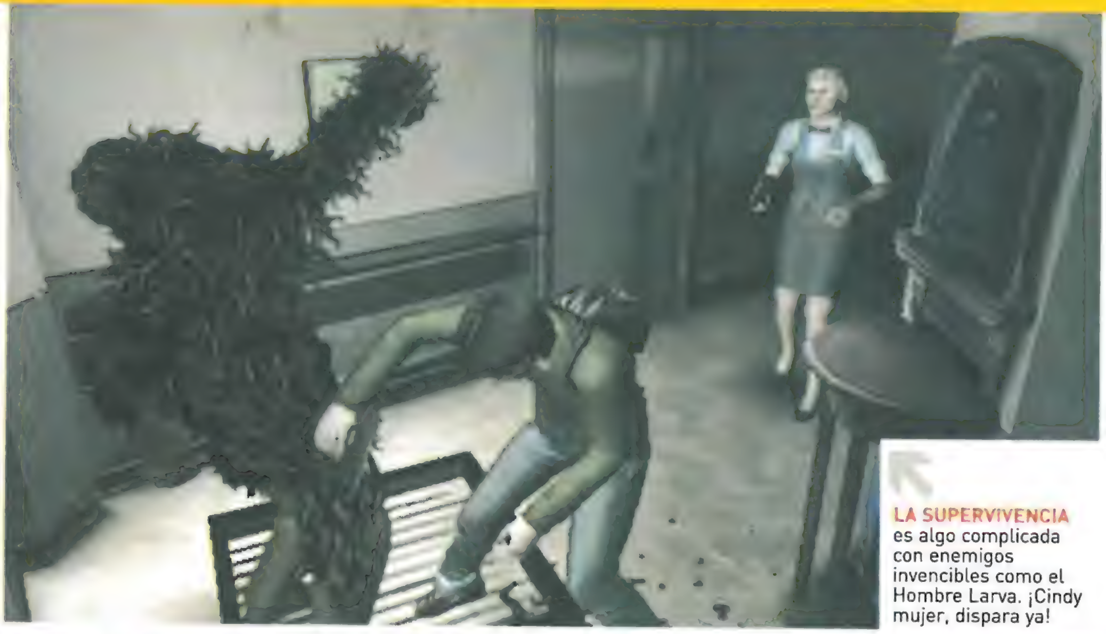
RESIDENT EVIL: OUTBREAK

Hasta ahora podíamos vencer solos a dos o tres zombis, pero cuando toda la ciudad está en su poder llega la hora de reunir a los supervivientes y plantarles cara. ¡O ellos o nosotros!

■ **NUEVOS AIRES LLEGAN A «RESIDENT EVIL»** con esta última entrega para PS2, aunque la premisa básica de la serie no cambia: los zombis son el enemigo a batir. En esta ocasión los fiambres han tomado Raccoon City como si fuesen hordas de turistas, pillándonos desprevenidos mientras nos relajábamos en el bar. Y así comienza nuestra lucha por salvar el pellejo: tras elegir a uno de los 8 personajes (es posible cambiar entre fases), visitamos 5 escenarios de la ciudad, como un hotel en llamas, un laboratorio o un hospital, y somos testigos de excepción de algunos momentos clave de la historia de «Resident Evil», concretamente de las entregas 2 y 3.

El desarrollo se parece al habitual: conseguir armas para machacar zombis, resolver puzzles que nos lleven a la salida, derrotar a jefes finales... pero ahora viene con un matiz, ya que si algún zombi nos ataca, su virus nos infectará y el tiempo empezará a correr en nuestra contra.

➔ **CADA UNO DE LOS 8 PROTAGONISTAS** es un tipo corriente, no el habitual héroe. Encontramos a un vigilante, una camarera, un periodista, un fontanero... pero todos tienen sus propias habilidades y objetos personales. Kevin, por ejemplo, es policía y



LA SUPERVIVENCIA es algo complicada con enemigos invencibles como el Hombre Larva. ¡Cindy mujer, dispara ya!

LA UNIÓN DA LA FUERZA

No superaremos los muchos peligros de esta ciudad si vamos a nuestra bola. Por eso tenemos que mantener con vida a nuestros dos compañeros y recurrir a ellos a menudo.

PODEMOS ATACAR A DOS BANDAS si nuestro compañero tiene un arma de fuego. ¡Mola!

NUESTRO INVENTARIO ES LIMITADO, así que debemos compartir objetos con los aliados.

LOS MOLESTOS LICKERS son tan mortíferos como podéis ver. Contra ellos lo más recomendable es vaciar el cargador.

SI ESTAMOS MALHERIDOS podemos llamar a un aliado para que nos ayude a movernos. ¡Vamos abuelo,deprisita!

2

3

ASÍ SE SOBREVIVE

Nuestro grupo debe escapar antes de que Raccoon City sea bombardeada por el ejército. La cosa no es fácil, porque...

1. LOS ZOMBIS SON MUY NUMEROSOS, pero contamos con un arsenal bastante amplio para bajarles los humos.
2. HAY VARIOS PUZZLES a resolver, de dificultad variable.
3. EL TRABAJO EN EQUIPO es esencial paras acabar con los poderosos jefes finales.

cuenta con una pistola desde el principio; tenemos a George, capaz de crear todo tipo de medicinas con hierbas; o Jim, un taquillero de metro que puede hacerse el muerto para evitar ser atacado. Esto influye en el desarrollo, que varía según el personaje.

→LA GRAN NOVEDAD ES QUE NO ESTAMOS SOLOS en nuestra lucha, toda una sorpresa y un golpe de lógica: si el ataque les ha pillado a todos en el bar, ¿por qué no han de mantenerse unidos? Por eso se supone que todos los personajes avanzan en grupo, aunque con nosotros sólo están dos de ellos, tratando de sobrevivir por sus propios medios, pero también dispuestos a ayudarnos... o a seguir nuestras órdenes. Podemos entregarles armas y pedirles objetos o que nos ayuden a subir una cornisa. ¡Y hasta nos socorren cuando »

DAVID →

NO ES EL HÉROE TÍPICO, pero está dispuesto a dar lo mejor de sí mismo con tal de sobrevivir. Sus habilidades mecánicas le permiten crear armas uniendo objetos tan diversos como una escopeta rota y una tubería.

IDENTIDAD PROPIA

Ninguno de los ocho personajes destaca por sus habilidades de combate, pero cuentan con técnicas muy diversas.

LA ESTUDIANTE YOKO lleva el doble de objetos gracias a su mochila.¡Le toca ser porteadora!

SI ESCOGÉIS A DAVID tendréis a un manitas capaz de crear armas con objetos inútiles.

JIM, EL TAQUILLERO, puede hacerse el muerto y evitar ser atacado, pero le quitará salud.

MANTENER EL GRUPO UNIDO resulta fundamental, sobre todo para ayudarnos entre nosotros a superar obstáculos.

LAS SECUENCIAS CGI DEL JUEGO alcanzan un gran nivel, en particular aquellas que muestran este tipo de "bichacos".

CADA VEZ QUE SEAMOS ATACADOS el Virus-T que infecta nuestra sangre aumenta.Si llega al 100%... moriremos.

CUALQUIER OBJETO ES UN ARMA en nuestras manos. A veces nos tendremos que valer de una sencilla tubería.

ROMPECABEZAS "MADE IN RESIDENT"

LOS PUZZLES SON UN ELEMENTO CLÁSICO de la saga «Resident Evil» En este juego son bastante abundantes, y su dificultad puede variar. Tenemos enigmas algo dificilillos, como descubrir el orden en que se activan en unos cuadros los interruptores (Izquierda). O problemas más lógicos, como bloquear la puerta del bar para retrasar la entrada de los zombis (Derecha)

caemos heridos! Así pues, resulta vital mantener el apoyo de al menos un compañero, sobre todo para compartir la carga (pero no hablamos de la emocional, eh, sino de la física, que la capacidad de nuestro inventario es bastante limitada).

La acción no se detiene en ningún momento: mientras estamos en un lugar, en otro punto los acontecimientos se siguen desarrollando. Según su personalidad, a veces un compañero puede "pasar" de nosotros, o bien regresar más tarde con objetos útiles. Y también es continuo el flujo de enemigos, como zombis, los clásicos "lickers", hombres-lagarto y jefes finales duros de pelar. Suerte que el arsenal es bien completo: hay escopetas, fusiles y pistolas, pero también objetos más cotidianos: escobas, tuberías, muletas... ¡lo que pillemos a mano!

← CINDY

Es la camarera del bar donde tiene lugar el primer ataque zombi. Pero su gran habilidad no es servir copas, sino mezclar hierbas curativas.

→ LA CALIDAD TÉCNICA ALCANZA UN ALTO NIVEL. Destacan los modelos de personajes y enemigos, y los escenarios 3D

LAS ARMAS DE FUEGO son casi un lujo al alcance de los privilegiados como Kevin. Su uso da lugar a momentos de acción muy intensa, "gracias" al acoso constante de los zombis. ¡Ni las puertas les detienen!

■ MANTIENE EL ESTILO «RESIDENT» PERO CON CIERTOS ELEMENTOS ORIGINALES ■

LOS EFECTOS GRÁFICOS son de una gran calidad, como demuestran las llamas del hotel. ¡Pero ojo, que queman!

PODEMOS COMPRAR SECRETOS como ilustraciones o secuencias con los puntos conseguidos tras cada nivel.

también son variados y atractivos. Y no, no nos olvidamos de la ausencia de modo online, pues está claro que el juego se basaba en ese planteamiento: división en capítulos, sistema de órdenes... pero os aseguramos que el desarrollo no se resiente por su ausencia. Se mantiene el verdadero atractivo de este título: ser una aventura intensa, divertida, de grandes dosis de acción y con un buen acabado gráfico.

GALERÍA DE MONSTRUOS

Son muchos los enemigos a los que tenemos que enfrentarnos, pero sin duda las estrellas de la función son los zombis: decenas, cientos, ¡miles de ellos! Y para colmo de males vienen escoltados por otros habituales de la serie, como los "Hunters".

LOS MUERTOS VIVIENTES son más espabilados que nunca. Atacan con fiereza, son más rápidos e incluso abren puertas.

LOS HUNTERS NO PODÍAN FALTAR y son unos de los enemigos más peligrosos del juego. "¡Aparta, que le doy!"

ESTE HOMBRE-GUSANO no puede ser derrotado por medios convencionales como las balas. Si le veis, ¡huid cuanto antes!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA INTEGRACIÓN ENTRE PERSONAJES** es original, divertida e incluso realista

■ **LOS GRÁFICOS** y su nivel de calidad, que lo convierten en un digno representante de la saga

lo peor

■ **VIENE SIN MODO ONLINE** Aunque no se le eche de menos no deja de ser un agravio

■ **LOS TIEMPOS DE CARGA** son tan molestos como abundantes ¡Te cortan el rollo continuamente!

alternativas

«R.E- Code Verónica» está "ahí ahí" con **«Outbreak»**: tiene un argumento superior, pero sus gráficos no pueden competir. Los otros «Resident» son las dos entregas de **«Gun Survivor»**, unos "shooters" subjetivos regularcillos. Pero para juegos de terror de calidad, nada como **«Silent Hill»**, con su cuarta entrega recién aparecida este mes.

■ **GRÁFICOS** Los modelos y los escenarios son muy buenos. Lástima del "clipping", porque los personajes atraviesan paredes como si nada. **89**

■ **SONIDO** A ver quién no cae rendido ante el genial tema de apertura. El resto son buenos efectos de sonido y unos diálogos... en inglés. **81**

■ **DURACIÓN** Cinco escenarios, tres niveles de dificultad, ocho personajes con su propia historia y una buena cantidad de secretos. **85**

■ **DIVERSIÓN** La inteligencia de los compañeros hace que la colaboración sea más realista y divertida. Y la acción es frenética. **89**

PUNTUACIÓN FINAL 89

VALORACIÓN

He aquí una paradoja: allí donde el juego ha aparecido con modo online, este título ha tenido una acogida más bien tibia, debido a que ese modo de juego no es tan bueno como se esperaba. En cambio aquí, que llega sin ese supuesto punto flaco «Outbreak» se destapa como un juego muy divertido, que aporta algo de originalidad a la saga. Es verdad que de un «Resident» se podía esperar algo más (sobre todo viendo lo que están haciendo con «Resident 4» en GameCube) pero seguro que deja a sus seguidores contentos.

■ ROL ■ SQUARE - ENIX ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ Lanzamiento: 28 de septiembre ■ 12+

ROL ESPACIAL

Este título toma las normas de los RPGs más clásicos. Su sistema de juego será reconocido por los veteranos del género.

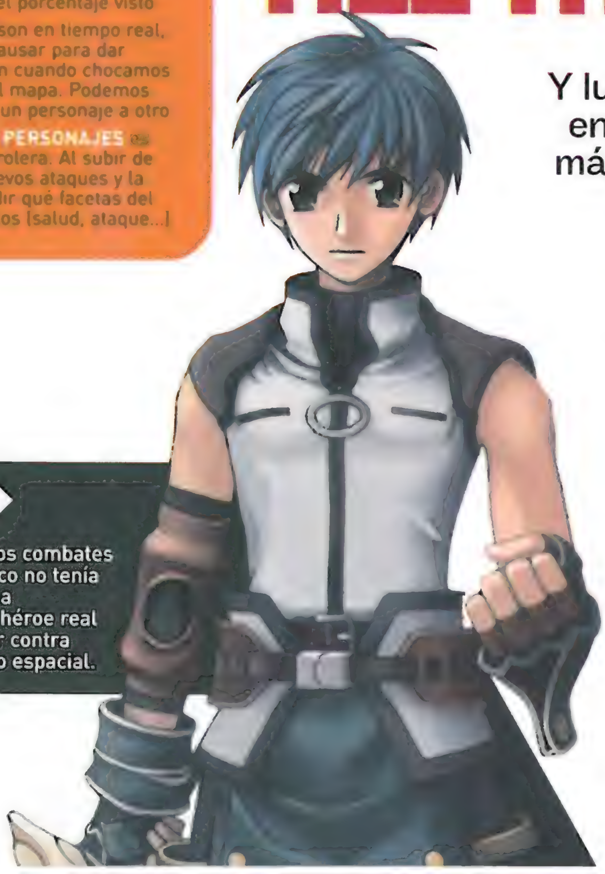
1. **LA EXPLORACIÓN** es importante para enterarnos de la historia, encontrar ítems y encararnos con los enemigos. Algunos mapas son muy grandes, y un indicador muestra el porcentaje visto
2. **LOS COMBATES** son en tiempo real, aunque podemos pausar para dar órdenes, y se inician cuando chocamos con los rivales en el mapa. Podemos pasar el control de un personaje a otro
3. **MEJORAR A LOS PERSONAJES** es otra actividad muy rolera. Al subir de nivel, recibimos nuevos ataques y la posibilidad de decidir qué facetas del personaje mejoramos (salud, ataque...)

VARIOS HÉROES SE UNEN contra el avaricioso ejército de los Vendeeni. En su camino van a toparse con rivales más y más duros, por lo que han de hacerse poderosos.

VIAJEROS INTERGALÁCTICOS

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

Y luego dicen que con los videojuegos te quedas encerrado en casa... ¡uníos a los héroes de esta mágica aventura en su viaje por varios planetas!



FAYT →

Acostumbrado a los combates virtuales, este chico no tenía ni idea de que iba a convertirse en un héroe real ni que iba a luchar contra un terrible ejército espacial.

■ **FAYT ES UN CHICO NORMAL Y CORRIENTE** que pierde a sus padres al ser atacados por un misterioso ejército durante unas vacaciones. Ahora debe encontrarlos, y con esa base arranca este juego de rol en el que, en la piel de Fayt, debemos explorar decenas de mapas en diversos planetas, entablar batallas con toda clase de enemigos y resolver acertijos que se van complicando poco a poco. Por el camino conocemos a muchos personajes, algunos tan enrollados que se unen a nuestra causa y pelean con nosotros. Además, a medida que acumulan experiencia pueden mejorar sus cualidades, algo imprescindible para librarse de los cada vez más potentes rivales. También debemos usar los objetos, el equipamiento y las armas que encontremos o que compremos con el dinero que obtengamos en nuestro viaje.

→ **NO VAMOS A PARAR NI UN MOMENTO.** Es fundamental explorar los mapas para encontrar ítems, hablar con gente o averiguar la forma de avanzar en la trama, y también combatir en tiempo real contra numerosos enemigos. Pero también debemos navegar por los distintos

LAS ESCENAS que desarrollan la trama son constantes y suelen usar el motor del juego. Casi todas tienen voces.

EN LOS MAPAS se ocultan cofres con ítems. Es importante hallarlos, porque su contenido nos ayuda en los combates.

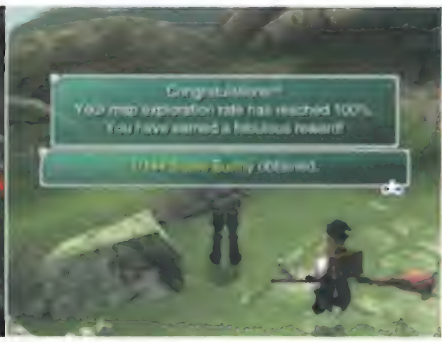
PODEMOS CAMINAR libremente por los escenarios. Entre uno y otro es posible hallar zonas aparte, donde buscar ítems o nuevos enemigos...

LUCHAS MUY COMPLETAS

En los combates no sólo hay que tener en cuenta al enemigo. Fijarse en los distintos indicadores es fundamental para salir adelante. Así funcionan:

LA BARRA DE BONUS se activa al cancelar ataques enemigos. En función del botón pulsado para activarla conseguiremos dinero, ítems o triple experiencia cuando se termine el combate.

LOS MEDIDORES "NORMALES" indican la salud, así como la magia y la furia. La primera es para hechizos y la segunda para ataques simples y especiales. Si se gasta, no podemos atacar.



HAY TAREAS ESPECIALES en el juego. Algunas son obligatorias, como montar y conducir una tortuga gigante (Izquierda) y otras son optativas, como explorar el 100% de los escenarios (Centro), conseguir algunos trofeos en los combates o usar las forjas para crear más ítems (Der.).

menús para configurar nuestro grupo, porque podemos reunir hasta 8 personajes. Sin embargo, como máximo se permiten 3 personajes a la vez en cada combate, así que tenemos que elegir usarlos cuando más nos convenga.

Con todo esto nos esperan más de 70 larguísimas horas de juego, sin contar retos extra y rutas alternativas. Y como el apartado técnico es de notable alto, seguro que las disfrutáis a tope.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL SISTEMA DE COMBATES** es uno de los mejores que hemos visto nunca. Fluido y espectacular.

■ **LA DURACIÓN** del juego. Si la aventura es amplísima de por sí, los retos extra la hacen ser casi eterna.

lo peor

■ **LOS DIÁLOGOS ESTÁN EN INGLÉS.** ¡Al menos, podían haber traducido los subtítulos!

■ **EL GUIÓN NO ES ORIGINAL** y resulta predecible. No sorprenderá a los aficionados más veteranos.

alternativas

«Final Fantasy X-2» y sobre todo **«Final Fantasy X»** ofrecen un estilo de juego bastante similar. Aunque ofrecen algo más de variedad, tienen combates por turnos y además están traducidos. También son largos y están muy bien realizados. **«Dark Chronicle»** y **«Arc: El Crepúsculo de las Almas»**. Vale, no duran tanto como este RPG de Square-Enix, pero casi.

■ **GRÁFICOS** Tanto los escenarios como los personajes principales están espléndidamente detallados. Los secundarios son algo más simples. **88**

■ **SONIDO** En algunas partes hay música orquestada. Las voces son muy frecuentes y corren a cargo de buenos actores, aunque están en inglés. **82**

■ **DURACIÓN** ¡Hay más de 70 horas de juego!. Además, tenéis varios finales, retos extra y minijuegos. Vamos, rol hasta el fin de los tiempos. **96**

■ **DIVERSIÓN** Los distintos combates llegan a hacerse apasionantes y la exploración es amena. Eso sí, el argumento es similar al de muchos RPGs. **86**

PUNTUACIÓN FINAL 88

valoración

Aunque no es una saga muy conocida en España, no nos extraña que en Japón sea tan popular. El guión, aunque tópico, engancha y nos hace sonreír o entristecer, los personajes tienen carisma y existen retos de todo tipo. Mención especial para los combates, que nos han encantado. Vale, no es original y resulta algo inferior en lo técnico a un «Final Fantasy», pero os garantizamos que cualquier jugón (y sobre todo los amantes del rol de toda la vida) van a vivir una aventura larga y entretenida. Es una pena que esté en inglés.

■ ACCIÓN ■ ATARI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12+

ESTE JUEGO DE ACCIÓN nos invita a pelear sin cesar contra centenares de enemigos. No podremos bajar la guardia un instante.

A PALOS CON LOS DRAGONES

DEMON STONE

Ajustaos la armadura y preparaos para luchar sin descanso, porque un ejército de monstruos quiere acabar con vosotros.

■ **UN MAGO, UN GUERRERO Y UNA ELFA LADRONA** son los protagonistas de esta aventura de acción basada en el universo de "Dragones y Mazmorras", la famosa saga de juegos de rol. Su desarrollo es muy sencillo y recuerda muuucho al que probamos en las tres entregas de «El Señor de los Anillos»: tan solo hay que avanzar por los 10 niveles del juego abriéndonos paso a mamporros entre decenas de enemigos. Para derrotarlos debemos ir alternando el control de nuestros héroes, pues cada uno cuenta con habilidades diferentes que les hacen ideales para unas situaciones u otras. El trío puede realizar una gran gama de golpes, y conforme ganan experiencia van aprendiendo más.

→ **EL JUEGO TIENE UNA AMBIENTACIÓN MAGNÍFICA** gracias a un apartado gráfico muy solvente, que permite que se reúnan en la pantalla docenas de personajes al mismo tiempo. Mención aparte se merecen los fastuosos decorados, que nos muestran una calidad impresionante, así como el sonido, pues

1

2

3

¡QUE NO QUEDE NI UNO EN PIE!

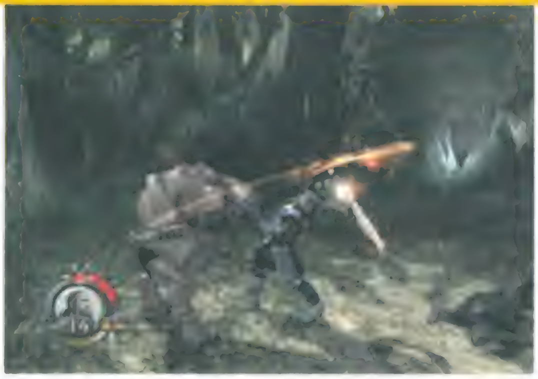
Esta aventura se caracteriza por una cosa: los combates. Tenemos que afrontar una buena cantidad de ellos, así que preparaos bien.

1. **LOS ATAQUES ESPECIALES** son vitales para salir con vida de situaciones complicadas, como cuando nos rodean.
2. **PODEMOS APRENDER NUEVOS GOLPES Y COMPRAR OBJETOS** a medida que avancemos. Así nos hacemos muy poderosos.
3. **LOS JEFES FINALES** suelen ser enormes... ¡y bastante pesados!

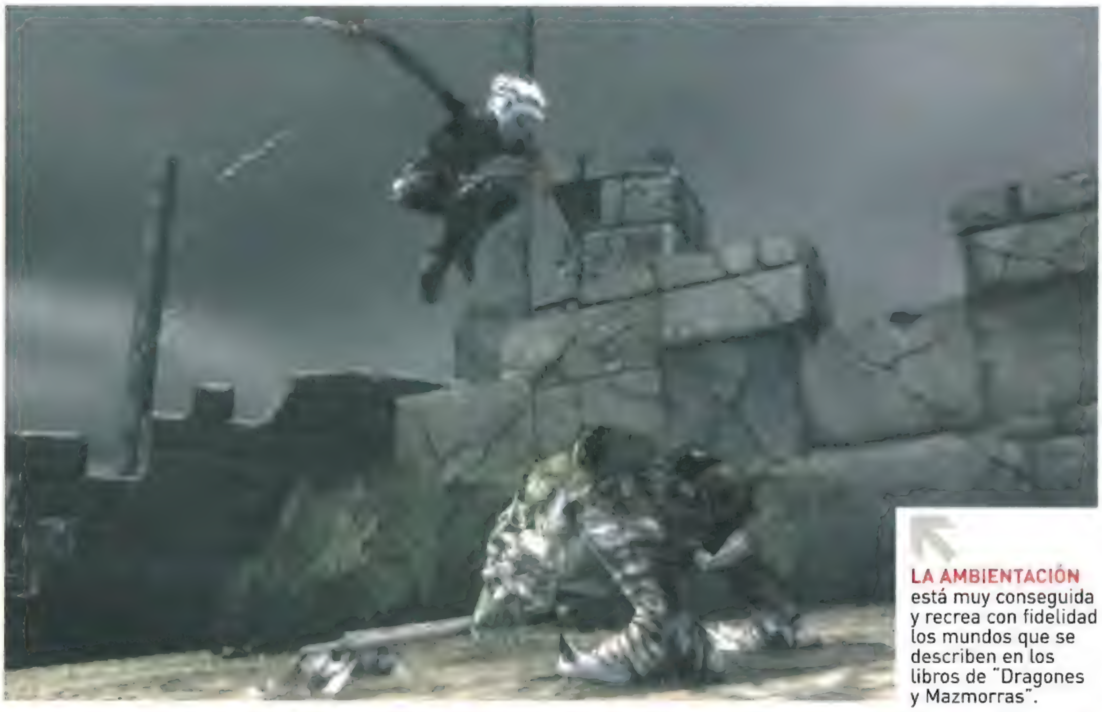
→ **ILLIUS**

Este mago y sus dos compañeros de fatigas tendrán que abrirse paso a golpes en este juego de acción, que recuerda mucho a «Las Dos Torres».

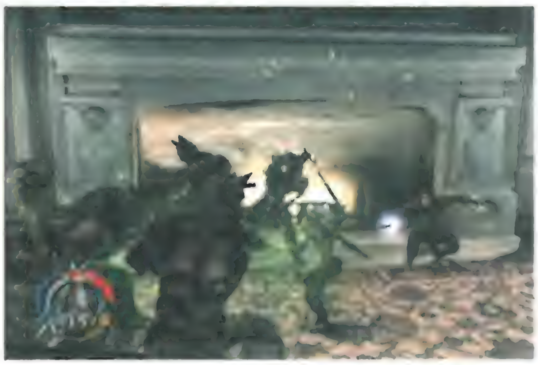
ESTE CABALLERO GIGANTE controlado por Illius nos ayuda a eliminar a decenas de enemigos en una de las fases.



LAS ESPADAS DE FUEGO son la peor pesadilla de nuestros rivales. Casi todos ellos son muy vulnerables al fuego.



LA AMBIENTACIÓN está muy conseguida y recrea con fidelidad los mundos que se describen en los libros de "Dragones y Mazmorras".



LOS TRES MAGNÍFICOS

Durante toda la aventura debemos alternar el control de tres personajes, Illius, Rannek y Zhai, para superar las situaciones más diversas. Cada uno cuenta con sus propios ataques, habilidades y armas. A continuación os presentamos al trío.

ILLIUS es un experimentado mago que es capaz de lanzar poderosos hechizos a todos sus rivales. Es nuestro preferido.

ZHAI es una elfa con bastante mal carácter. Su especialidad es volverse invisible para poder sorprender a los enemigos.

RANNEK es un guerrero que maneja como nadie la espada. Su fuerza y resistencia son a tener en cuenta. Muy versátil.

tanto la banda sonora como el doblaje están a gran altura.

El único defecto que podemos ponerle a «Demon Stone», aparte de su escasa originalidad, es su cuestionable duración, porque nosotros hemos conseguido "fundírnoslo" en menos de ocho horas. ¡Y además no incluye ningún modo multijugador! Con todo, se trata de un juego de acción verdaderamente divertido... al menos mientras dura.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS TRES PERSONAJES** entre los que alternamos el control a lo largo de la aventura para avanzar.
- **LA AMBIENTACIÓN** está muy lograda y logra transportarnos al mundo de "Dragones y Mazmorras".

lo peor

- **LA DURACIÓN**, pues es posible acabarse el juego en ocho horas. Y como no hay modo multijugador...
- **LA FALTA DE ORIGINALIDAD** que nos demuestra es clara: es un calco de «Las Dos Torres».

alternativas

Desde luego, por desarrollo, calidad y ambientación las opciones más claras son los tres juegos de Electronic Arts que han aparecido basados en el universo de "El Señor de los Anillos": **«La Comunidad del Anillo», «Las Dos Torres»** y **«El Retorno del Rey»**. De todos ellos es el último el que queda un poco por encima de los demás.

- **GRÁFICOS** Muy trabajados, tanto los fondos como los personajes. La única pega es que a los escenarios les falta algo más de variedad. **89**
- **SONIDO** El doblaje al castellano está realmente bien y la banda sonora acompaña bien la acción. A los efectos les falta mayor presencia. **92**
- **DURACIÓN** El punto más flojo del juego. La aventura se puede completar en unas ocho horas y no hay modos multijugador ni extras destacables. **69**
- **DIVERSIÓN** Mientras dura el juego es trepidante y aunque su desarrollo pueda parecer demasiado simple, termina por enganchar. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

«Demon Stone» es uno de esos títulos que se inspiran en una fórmula de éxito -en este caso la trilogía de juegos que han aparecido basados en "El Señor de los Anillos"- para ofrecer un juego que presenta los mismos aciertos (y por desgracia fallos) de aquellos. El desarrollo es tan simple como divertido, los combates son apasionantes y el apartado gráfico y sonoro es brillante. Por desgracia su duración es muy escasa, y para colmo el juego no tiene modos multijugador. ¡Uno cooperativo le hubiera venido de maravilla!

DANIEL QUESADA

■ DEPORTIVO ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+

1

2

3

EL CAMINO DEL GOLFISTA

Hasta ahora, eso jugar al golf consistía en meter la pelota en el hoyo. Bien, pues esa idea tan sencilla da pie a muchisimas modalidades en este juego...

1. **EL MODO HISTORIA** es el principal. Tenemos que aprender a jugar cada vez mejor en una academia para llegar a ser tan buenos como Mario. En este modo hay minijuegos y extras ocultos.

2. **EL MODO PARTIDO RAPIDO** tiene muchas posibilidades: pasar la pelota por rutas, acercarse lo máximo posible al hoyo de un tiro... Y todas divierten.

3. **EL MODO VERSUS** sirve para enfrentaros hasta con tres colegas en campos completos. Podemos conectar varias consolas por medio de cable Link o jugar los 4 en una sola portátil.

LOS PARTIDOS se parecen a los reales. Así, la mayor tensión sucede al ajustar fuerza, trayectoria y efecto cerca del green.

CADA PERSONAJE tiene sus características propias. Es muy importante tenerlas en cuenta para dirigir bien la pelota.

RECORRER EL CAMPO con un bajo número de tiros es la clave del triunfo.

HOYOS, PALOS Y... ¿CHAMPIÑONES?

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Vivir aventuras no siempre se basa en vencer a los malos. A ver qué os parece ser golfistas de élite en el mágico mundo de Mario.

■ **LA ESTRELLA DE NINTENDO COGE LOS PALOS** de nuevo para que pasemos grandes ratos jugando al golf. Ya sabéis cómo funciona esto, ¿verdad? Hay que colar la bola en los dieciocho hoyos de cada campo en el menor número de golpes posible. Claro, que debemos tener en cuenta el viento, los obstáculos, el terreno, etc. La diferencia con juegos más serios del género es que aquí podemos controlar a nuestros personajes favoritos en escenarios de fantasía, así que preparaos para las exhibiciones "golferas" de Mario, Donkey, Peach, Yoshi y algún personaje secreto más.

➔ **EL MODO HISTORIA ES EL MÁS IMPORTANTE**, y en él sólo podemos manejar a un chico o una chica y comenzar de cero en nuestro aprendizaje, mezclado con toques roleros: subimos de nivel o hablamos con otros personajes. El resto de golfistas se controla en los otros modos, que no son pocos: es posible practicar distintos hoyos o probar retos como jugar contrarreloj.

En cualquier caso, el control es fácil y se basa en pulsar los botones en el momento justo para ajustar fuerza y trayectoria. Además tenemos bonitos gráficos y la posibilidad de bajar extras desde el «Mario Golf» de GameCube. ¡Diversión asegurada!

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	89
■ SONIDO	84
■ DURACIÓN	86
■ DIVERSIÓN	90

Valoración Sencillo en su planteamiento, pero lleno de minijuegos, adictivo y muy vistoso. Quizá se le podría achacar el desequilibrio en la dificultad de algunos hoyos, pero no es excesivo.

PUNTUACIÓN FINAL 89

NUEVO
99,99 €
PRECIO*
QUIERO UN NUEVO TATUAJE.
PERO NO SÉ DÓNDE.
Te presentamos la nueva Game Boy Advance SP Tribal Edition:
Juega con estilo, ahora con un precio que te dejará marcado. Hay más de 500 juegos para elegir.
ZELDA
SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA TERCERA EDAD
EA SPORTS
FIFA
FOOTBALL 2005
grand theft auto
FINAL FANTASY I·II
DAWN OF SOULS
GAME BOY ADVANCE SP
TRIBAL EDITION
*Precio de venta recomendado.

■ ROL ■ UBISOFT ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanzamiento: 5 de octubre ■ 16+

LAS BATALAS MÁS CRUENTAS nos aguardan. Sólo lograremos la victoria creando el guerrero más poderoso posible.

LA FORJA DE UN HÉROE

CHAMPIONS OF NORRATH

¿Buscáis empleo? En Norrath necesitan héroes. Ofrecen buenas comisiones, viajes y acción. Eso sí, ¡se exige experiencia aniquilando orcos!

TODOS LOS MONSTRUOS DE NORRATH han sellado un pacto para acabar con el mundo, y ahora los líderes de esta tierra buscan héroes que arreglen el entuerto... ¿qué tal nosotros? Primero debemos escoger personaje entre las cinco razas disponibles, cada una con diferentes habilidades y poderes, y luego lanzarnos a la caza del responsable de este desaguisado. Eso sí, antes tenemos que eliminar sus legiones de demonios, vampiros y orcos, mientras cumplimos misiones de escolta o destrucción de instalaciones enemigas. Pero no vamos a acabar con estos bichos dándoles con una escoba, ¿verdad? Tranquilos porque podemos comprar (o robar) un impresionante catálogo de armas. Y nos conviene llevar una buena mochila, porque entre armaduras y equipamiento, ¡tenemos más de diez mil objetos disponibles!

LA EXPERIENCIA JUEGA UN PAPEL FUNDAMENTAL contra los jefes finales. Suerte que contamos con los puntos obtenidos al ganar combates, que podemos gastar en mejorar atributos o en nuevos hechizos y técnicas. Así se recompensa la acción constante del juego. Esa experiencia se ha de compartir en el modo para cuatro jugadores, que pode-

APRENDIENDO A SER CAMPEÓN

El proceso que lleva a ser un héroe de tomo y lomo parece sencillo al principio, pero en esta aventura aprenderéis cómo convertiros en los guerreros más legendarios de todo Norrath.

1. LA RAZA QUE ESCOJAMOS determina de qué habilidades y poderes vamos a disponer a lo largo de nuestro viaje.

2. CUANTOS MÁS ENEMIGOS MASACREMOS, mayor porcentaje de puntos obtendremos para mejorar después nuestra experiencia.

3. PODEMOS GASTAR PUNTOS de experiencia en mejorar nuestra fuerza, inteligencia, agilidad, etc., y también en conseguir nuevos hechizos, técnicas y golpes. ¡Es como ir al Corte Inglés!

ELFA

Esta valerosa heroína es una de las cinco razas elegidas para acabar con el Mal. Tiene por delante una aventura que le exigirá dar lo mejor de sí misma como guerrera.

MIGUEL ANGEL SÁNCHEZ

PODEMOS CONTAR CON ALIADOS, y echar una mano a los sufridos ejércitos de Norrath. ¡Tres contra uno, abusones!

EL MODO PARA CUATRO JUGADORES se juega bajo esta perspectiva, pero permite combinar hechizos y ataques.

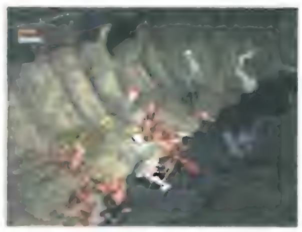
LOS JEFES FINALES presentan este tamaño gigantesco. Para su derrota es necesario alcanzar un buen nivel como guerreros, o si no...

¿Y TÚ, DE QUÉ "TRIBU" ERES?

Las cinco razas de «Champions of Norrath» (Bárbaro, Elfo Oscuro, Elfo del Bosque, Clérigo y Hechicero) se distinguen no sólo por su aspecto, sino también por sus habilidades, que les dan comportamientos distintos en el campo de batalla.

EL PODER DE LOS MAGOS les permite lanzar conjuros que dañen a varios enemigos a la vez. ¡A congelar se ha dicho!

LA DESTREZA CON EL ARCO de esta elfa del bosque le permite lanzar varias flechas a la vez, para desgracia de sus rivales.



LOS ELFOS OSCUROS pueden valerse del poder de los muertos, incluso para invocar esqueletos en pleno combate.

mos disfrutar online o a través de un multitap. Si bien no está del todo pulido (si un miembro del grupo entra en una tienda o cueva, el resto de personajes se trasladarán forzosamente junto a él), es una modalidad divertida. En suma, un juego de atractivo evidente, tanto por su nivel gráfico como por un desarrollo que os mantendrá horas jugando hasta que seáis los verdaderos Campeones de Norrath.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **SU DESARROLLO**, con acción tan intensa como trepidante contra docenas y docenas de enemigos.
- **CREAR NUESTRO HÉROE** (o héroes!), acumulando experiencia a lo largo de muchas horas de juego.

lo peor

- **LA PERSPECTIVA AÉREA** no resulta nada espectacular e impide apreciar algunos efectos visuales.
- **ALGUNOS FALLOS EN EL MULTIJUGADOR**, como la falta de libertad para investigar.

alternativas

Hay dos referencias evidentes, **«Baldur's Gate»** y **«Baldur's Gate Dark Alliance»**, con un desarrollo casi idéntico al de «Champions». También con acción y mucho equipamiento a conseguir tenéis **«Dark Chronicle»**. Con combates por turnos y con un nivel sobresaliente están **«Final Fantasy X»** y **«Final Fantasy X-2»**.

GRÁFICOS	Cuenta con texturas de gran calidad, buenos efectos gráficos y atractivos personajes, pero la vista aérea no ayuda mucho.	84
SONIDO	Una banda sonora de película, que se oye en momentos puntuales pero que le sienta fenomenal. Si hubiese estado doblado...	80
DURACIÓN	Más de 20 horas de juego, 2 niveles adicionales de dificultad (para seguir mejorando nuestro héroe), modo multijugador...	89
DIVERSIÓN	La acción sin pausa es muy adictiva, y se trata además de una aventura muy larga. Jugar entre amigos tampoco está nada mal.	85

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

El reto que nos propone «Champions of Norrath» es salvar al mundo. Semejante desafío no se puede resolver en un par de horas, y ahí radica la gracia de este juego: nuestro viaje es largo y arduo, pero también entretenido y con recompensas. Los múltiples combates, la increíble cantidad de armas, los poderes a obtener... Vale, no convencen del todo el modo multijugador o la perspectiva cenital, pero "pegas" aparte, este es un título que ofrece días, semanas de diversión. ¿Quién se resistiría?

■ ACCIÓN ■ ATARI ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 19,99 € (3.326 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+

SALVAR A JOHN CONNOR no es tarea fácil, así que tenemos que ponernos las pilas para disparar con precisión, pilotar vehículos y triunfar cuerpo a cuerpo.

TODO SEA POR LOS HUMANOS

Además de por acaparar votos, el bueno de Arnold es capaz de cualquier cosa con tal de servir a la humanidad. ¿Le echáis una mano?

1. NUESTRA PUNTERÍA es el ingrediente básico de todo el juego, así que ya podéis afinarla. ¡Uno menos!

2. LOS VEHÍCULOS nos sirven para dar caza a la T-X y salvarle el cuello al pobre John Connor.

3. LAS MEJORAS que le hagamos al T-800 dependerán del éxito en las misiones.

ACCIÓN A TODA "MÁQUINA"

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

Dada su escasa acogida, no todos saben que ya hubo un juego de «Terminator 3», así que estos cyborgs se han "reprogramado" y vuelven con un título más completo.

T-800

Este cyborg viaja del futuro a nuestro tiempo para evitar que John Connor, el líder de la resistencia humana, sea asesinado. Si triunfa o no depende de nosotros.

■ **UNA DE LAS VISIONES MÁS APOCALÍPTICAS** del futuro es sin duda la que nos ofrecen las pelis de "Terminator", con una humanidad extinguida por máquinas inteligentes. Menos mal que aquí llega el T-800 (Schwarzenegger, para entendernos) dispuesto a enfrentarse a la malvada Terminatrix en una aventura inspirada en la tercera película. Y a este cyborg, le cabrea mucho el "jet lag" de los viajes en el tiempo, así que preparaos para acabar con el pulgar dolorido de tanto darle al botón de disparo controlando a este héroe de hojalata.

➔ **PODEMOS AVANZAR DE DOS FORMAS DISTINTAS:** a pie o a bordo de diferentes vehículos según la misión que nos encargan en las algo escasas 14 fases. En el primer caso, además de con nuestro rifle, podemos "averiar" a los T-900 con nuestros puños u otros "juguetes" como postes o señales de tráfico. Pero cuando el tiempo apremia lo mejor es subirse a un vehículo (desde motos hasta tanques de última generación) y demostrar nuestra punte-

DOS JUGADORES pueden unir sus fuerzas y "barrer" zonas a base de repartir plomo, aunque resulta un pelín soso.

LOS COMBATES cuerpo a cuerpo nos permiten convertir en chatarra a los T-900 con puñetazos, patadas y cabezazos.

LA TERMINATRIX no descansará con tal de hacer trizas a John Connor. Los cara a cara con ella son los momentos de mayor tensión.

A MANO Y A MÁQUINA

Por mucho que sea un cyborg, nuestro personaje también se cansa de ir "a pata", así que no dudará en agenciarse el primer vehículo que encuentre.

MONTAR en los vehículos es algo que el T-800 hace con menos estilo que Tommy Vercetti de «GTA», pero su habilidad al volante está fuera de toda duda. ¡Se entra por la puerta, salvaje!

LOS TANQUES son una de nuestras mejores bazas en el futuro, pues además de ir a toda pastilla son resistentes y pegan unos cañonazos que da gusto. Y no hace falta carnet...

NOS PARECERÁ ESTAR EN LA PELI en todo momento, y no solo gracias a las escenas que introducen cada una de las fases (Izq.). Protagonizamos algunos de los mejores momentos, como la persecución con la grúa (Centro) y [illegible] en la "Guerra de las Máquinas" (Dcha.).

ría a través de las calles de L.A. en el presente o sus ruinas en el futuro. Pese a esta variedad, algunas fases se hacen pesadas, sobre todo por su alta dificultad.

La ambientación parece sacada del cine, incluyendo el doblaje de la peli y detalles gráficos como los desperfectos del T-800 según recibe impactos. En fin, un juego que flipará a los fans de estas películas, pero no a quienes busquen títulos más "sesudos".

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN** gustará a los fans de estas pelis, tanto por los personajes como por las situaciones
- **HAY 20 VEHÍCULOS** diferentes que podemos pilotar, tanto de la actualidad como futuristas

lo peor

- **LA DIFICULTAD DE ALGUNAS FASES** es excesiva, y puede llegar a desesperar a más de uno
- **LA MONOTONÍA DE TANTO DISPARAR**, pues no paramos de hacerlo durante casi todo el juego

alternativas

Este género está optando por aventuras más complejas, así que no hay muchos títulos que sean sólo de disparos. Una buena opción es la última aventura de 007, **«Todo o nada»**, en la que además de pegar tiros también pilotamos vehículos. Quizás **«Psi-Ops»** os pueda interesar, pero lo de la telequinesis le da un "rollo" diferente.

GRÁFICOS Tanto los personajes como algunas misiones del juego son clavados a la peli, y nuestro personaje se deteriora con los impactos. **86**

SONIDO Entre el "vozarrón" de Constantino Romero, las melodías de la peli y las explosiones, por fin podréis dejar sorda a la vecina de arriba. **93**

DURACIÓN Lleva bastante tiempo superar algunas fases, pero no por su duración real, sino porque nos obliga a repetirlas unas cuantas veces. **75**

DIVERSIÓN Tiros, lucha cuerpo a cuerpo y vehículos; la mezcla divierte, pero en ciertas fases podríamos pegar con celo el botón de disparo. **83**

PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

Esta saga cinematográfica ya ha dado lugar a unos cuantos videojuegos, y este es uno de los mejores. Como en las pelis, aquí todo se resuelve apretando el gatillo, así que olvidaos de la infiltración, la acción táctica y demás. La propuesta puede parecer demasiado simple si os gustan los juegos más "enrevesados", pero la verdad es que consigue divertir gracias al aliciente de los vehículos y a la ambientación. Eso sí, es bastante difícil, así que si lo probáis no perdáis los nervios con algunas de sus fases

GABRIEL PICHOT

■ ACCIÓN ■ LUCASARTS ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ Lanz.: 30 de septiembre ■ 3

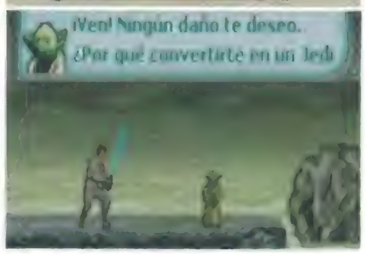
LA FUERZA TE ACOMPAÑA

Este no es el primer juego de "Star Wars" en la portátil de Nintendo, pero sí el primero inspirado en la trilogía original. Aunque sólo controlamos a Luke, el resto de personajes se nos une en ciertos momentos.

1. **LAS ARMAS** de que disponemos son el sable láser y la pistola, aunque es el primero el que más posibilidades nos ofrece a la hora de atacar.
2. **DEBEMOS PROTEGER** a algunos personajes en momentos puntuales, como a R2-D2 en Tattoine o a la Princesa Leia en la Estrella.
3. **LA FUERZA** nos permite desde mover objetos con la mente hasta reponer energía, pero no contaremos con ella desde el principio del juego.

LOS DEMÁS PERSONAJES nos pueden echar una mano para despejar el camino: Leia dispara, R2 nos abre puertas...

LOS COMBATES ESPACIALES son una de las partes más difíciles del juego, pues pondrán a prueba nuestros reflejos.



LOS ENEMIGOS son muchos, pero hay amigos a los que "buen consejo pedir".

GALAXIAS POR TRIPLICADO

STAR WARS: TRILOGY

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana, no existían las consolas, pero cuando se ponían a repartir leña había para todos.

■ **A LA ESPERA DEL EPISODIO TRES DE "STAR WARS",** qué mejor que recordar a aquéllos personajes que dieron fama a esta saga: Luke Skywalker, la Princesa Leia, R2-D2... Y vaya si los recordamos, porque este juego hace un recorrido por la primera trilogía, desde los comienzos de Luke hasta su consagración como Caballero Jedi. Eso significa que reviviremos escenas tan memorables como los cara a cara con Darth Vader o el ataque a la Estrella de la Muerte. Y todo ello con una ambientación visual y sonora bastante bien lograda.

→ **EL JUEGO ES UN BEAT'EM UP PURO Y DURO,** de esos que incitan al aporreo continuo de botones, aunque los combos y la posibilidad de alternar entre el sable láser y la pistola le aportan la suficiente variedad como para no cansarnos. Además, también tiene fases tipo shooter a bordo de vehículos y cierto toque plataformero que le da un soplo de aire fresco a tanto enfrentamiento.

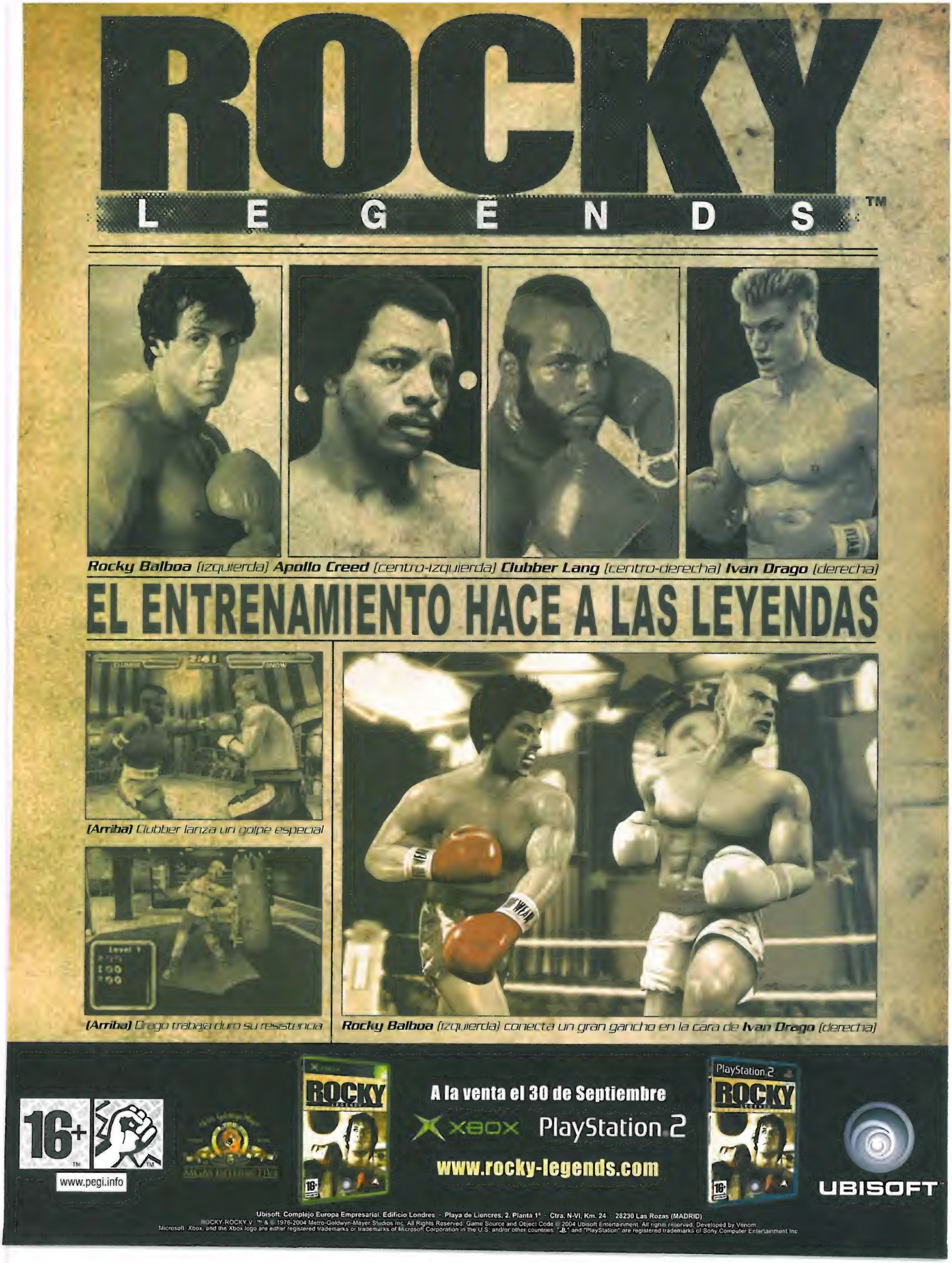
Por supuesto, también aprendemos a usar la Fuerza para desplazarnos más rápido o mover objetos, y si a eso le añadimos los combates espaciales para dos jugadores, el resultado es un título que gustará a los fans de "Star Wars", pero ojo, que se les quedará muy, muy corto.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	85
■ SONIDO	88
■ DURACIÓN	60
■ DIVERSIÓN	80

Valoración Con lo larga que es la trilogía de "Star Wars" es una pena que el juego se quede tan corto, pues su ambientación y su variedad de habilidades lo hacen bastante atractivo.

PUNTUACIÓN FINAL 79



ROCKY
LEGENDS ™
Rocky Balboa (izquierda) Apollo Creed (centro-izquierda) Clubber Lang (centro-derecha) Ivan Drago (derecha)
EL ENTRENAMIENTO HACE A LAS LEYENDAS
(Arriba) Clubber lanza un golpe especial
(Arriba) Drago trabaja duro su resistencia
Rocky Balboa (izquierda) conecta un gran gancho en la cara de Ivan Drago (derecha)
16+
www.pegi.info
A la venta el 30 de Septiembre
XBOX PlayStation 2
www.rocky-legends.com
UBISOFT
Ubisoft. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres · Playa de Liencres, 2. Planta 1ª · Ctra. N-VI, Km. 24 · 28230 Las Rozas (MADRID)
ROCKY-ROCKY V ™ & © 1976-2004 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. All Rights Reserved. Game Source and Object Code © 2004 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Developed by Venom.
Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc

■ DISPAROS ■ NAMCO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (79,99 € con pistola GCon 2) ■ Lanz.: Ya disponible ■ 16+

1

2

3

LA PUNTERÍA sigue siendo nuestro principal aliado para acabar con los terroristas que nos salen a nuestro paso en el juego de disparos por excelencia.

ASÍ SE DISPARA

La mecánica de «Crisis Zone» es tan simple como divertida. Como nos movemos automáticamente, sólo nos tenemos que preocupar de nuestra puntería... y de escondernos de los terroristas.

1. DISPARAR a las partes vitales de nuestros enemigos resulta fundamental si queremos acabar con ellos del modo más rápido y efectivo. ¡Uno menos!
2. PROTEGERNOS tras el escudo puede ser de cobardes... ¡pero nos salvará más de una vez de un aprieto!
3. RECARGAR cuando nuestra pistola se quede sin munición. Por cierto, en esta entrega las recargas son ilimitadas.

A BALAZOS CON LA PANTALLA

CRISIS ZONE

¿Hartos de vuestra vieja tele? Pues con este juego tenéis la mejor excusa para "quemarla" a disparos... eso sí, de luz.

CLAUDE →

Este experimentado oficial es el protagonista de «Crisis Zone». Su misión: evitar que los terroristas de U.R.D.A. se haga con el control de Garland Square. Su mejor arma: la puntería.

■ **EL CONOCIDO ARCADE DE PISTOLA** «Time Crisis» "encañona" de nuevo a PS2 con una entrega que repite la mecánica clásica de la saga: hay que freír a tiros a todos los enemigos que aparecen en pantalla usando el mando de control o (mucho mejor) nuestra pistola G-Con 2.

Nuestra misión esta vez es evitar que una organización terrorista llamada U.R.D.A. lleve a cabo sus maléficos planes en Garland Square, un centro comercial situado a las afueras de Londres. Como novedad, en esta entrega podemos elegir en qué orden vamos a completar las tres fases que componen el juego. Ya sabéis que una vez metidos en faena, nos movemos automáticamente por los escenarios,

→ **TAMBIÉN ESTA VEZ PODEMOS PROTEGERNOS** de los disparos enemigos, pero en vez de usar el decorado como antes, ahora tenemos un escudo antibalas que podemos activar pulsando un botón. Por si esto fuera poco, también contamos con un "localizador" de disparo que nos avisa cuando alguien está a punto convertirnos en un colador.

Como mejoras técnicas se han incluido unos efectos dinámicos

IMPACTO INMINENTE es lo que se nos avisa mediante ese círculo rojo. Es muy útil pero no nos ha convencido del todo.

LA VELOCIDAD para disparar es casi tan importante como nuestra puntería. Si no espabilamos acabamos así de mal.

LOS COMITÉS DE BIENVENIDA como estos son muy frecuentes durante cada una de las 3 fases. ¡No tengáis piedad con ellos!

MISIONES "CRÍTICAS"

Aunque un juego como «Crisis Zone» no tiene más misterio que disparar a saco, también incluye las originales Misiones Crisis. Aquí tenéis dos ejemplos:

DESTROZAR DE TODO en el menor tiempo posible es una de las pruebas que tenemos que realizar. Aquí no hay enemigos... pero sí un precioso mobiliario que agujerear. ¡No os privéis!

PARA LOS MÁS VALIENTES, las misiones crisis en las que no podemos usar el escudo protector suponen un auténtico reto de puntería y rapidez. ¡No vale esconderse como niñas!

AL FINAL DE CADA FASE nos esperan jefes finales de todo tipo: tanques (Izquierda), helicópteros (Centro) o enemigos más brutos de lo normal (Derecha), que están deseando acabar con nuestra brillante carrera de agentes de policía. Ya sabéis... ración extra de plomo.

al romper los escenarios que le dan un aire mas peliculero a la acción, y para reforzar este aspecto también es posible jugar con dos pistolas simultáneamente, como si estuviéramos en una película de John Woo. Una vez más, la escasa duración - agravada por la ausencia de modo 2 jugadores- es su punto oscuro, aunque las divertidas Misiones Crisis, unas originales fases extra, lo compensan.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **JUGAR CON 2 PISTOLAS A LA VEZ** es una experiencia única, eso sí, procurad tener los brazos entrenados, porque cansa bastante
- **LAS MISIONES CRISIS** son originales, variadas y muy divertidas

lo peor

- **LA DURACIÓN**, que sigue siendo tan limitada como en las anteriores entregas. ¡Queremos más fases!
- **SUS GRÁFICOS** que nos han dado la impresión de estar algo anticuados para tratarse de PS2

alternativas

PS2 puede presumir de tener el catálogo mas amplio en lo que a juegos de pistola se refiere. Así, además de las dos anteriores entregas de este juego aparecidas en esta misma plataforma, hay que añadir títulos de la talla de **«Vampire Night»**, **«Endgame»** e incluso el original **«Police 24/7»** que tiene el aliciente de poder jugar con una webcam.

- **GRÁFICOS** Se echa en falta una mayor variedad en escenarios y enemigos. Los efectos, aunque muy numerosos, son un tanto "falsetes". **79**
- **SONIDO** Tanto melodías como efectos sonoros suenan a un gran nivel. Además se agradece que lo hayan doblado al castellano. **87**
- **DURACIÓN** Como suele ser tristemente habitual, siempre nos quedamos con ganas de mucho más. Las misiones Crisis lo alargan un poco. **70**
- **DIVERSIÓN** Disparar con pistola de luz es igual de genial que siempre, aunque la munición infinita y los avisos de impacto lo facilitan mucho. **84**

PUNTUACIÓN FINAL 80

valoración

De nuevo queda demostrado que la saga «Time Crisis» sigue siendo el mejor recurso para las en ocasiones olvidadas pistolas de luz. «Crisis Zone» conserva el estilo dinámico y ágil de los anteriores capítulos, pero además incluye elementos novedosos, como el escudo de protección o el uso de dos pistolas simultáneas, que le añaden un mayor atractivo. Como suele ser habitual, la escasa duración es su principal defecto, pero en cualquier caso los aficionados a la puntería van a disfrutar de lo lindo con el

■ ACCIÓN/ESTRATEGIA ■ SCI ■ 1 - 4 JUG. ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanzamiento Ya disponible ■ 18+

1

2

3

SUPERVIVENCIA EN LA JUNGLA

En este juego, la colaboración entre los miembros de nuestro escuadrón es fundamental para cumplir todos los objetivos.

1. DESDE EL CUARTEL GENERAL recibimos una instrucción básica y se nos indican nuestros objetivos básicos.

2. EN TERRITORIO ENEMIGO es vital actuar en equipo, y dar las órdenes adecuadas a cada compañero. Primero seleccionamos al soldado que queramos y luego usamos el pad direccional para transmitirle la orden elegida.

3. AL CONSEGUIR EL OBJETIVO se nos recompensa con puntos, que permiten mejorar todas sus habilidades.

UN ESCUADRÓN DE 4 SOLDADOS tiene que actuar como un solo hombre y combinar sus habilidades si quiere sobrevivir en esta guerra.

CAMINO DEL INFIERNO

CONFLICT: VIETNAM

Para este escuadrón Vietnam no es un exótico destino de vacaciones. ¡Deben colaborar para salir de allí!

JUNIOR

Es uno de los cuatro miembros del escuadrón protagonista. Como sus compañeros, está dispuesto a luchar duro para sobrevivir.

■ **EL "VERANO DEL AMOR" DE FINALES DE LOS 60** debía sonarle a pitorreo a soldados americanos como los del escuadrón que protagoniza este juego de acción. Metidos hasta las cejas en una guerra que no entienden, en plena Ofensiva Tet, su objetivo básico es salvar el pellejo y llegar a territorio amigo.

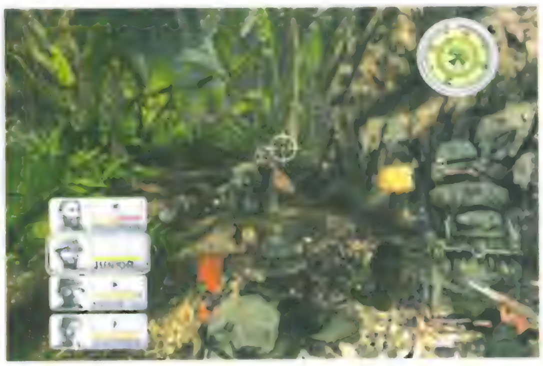
Para ayudarles afrontamos 14 misiones (destruir instalaciones del Viet-Cong, defender cuarteles o escapar de una lluvia de napalm), y en ellas contamos con todo tipo de armamento de la época y las distintas habilidades en las que es especialista cada personaje, aunque nuestro arma principal será la colaboración para controlar al escuadrón como si fuera un solo hombre.

→ **LA JUNGLA ES UN ESCENARIO MORTAL,** ya que los Viet-Cong se ocultan en cualquier rincón y ofrecen una resistencia feroz. Ante este panorama, el componente estratégico es fundamental: podemos controlar de forma individual a cada soldado, pero también dar órdenes automáticas a cada uno o al grupo: colocar, por ejemplo, a un par de soldados en una posición defen-

EL DIVERTIDO MULTIJUGADOR permite que hasta cuatro amigos (dos en PS2) jueguen en cooperativo las misiones.

PODEMOS USAR ARMAMENTO PESADO de los Vietcong, como este eficaz cañón que no deja títere con cabeza.

SI CAE UN COMPAÑERO el trabajo en equipo se vuelve indispensable: mientras ordenamos a un soldado que le cure, el resto les cubre de los ataques.



EL INFIERNO VERDE

La ambientación de «Conflict: Vietnam» es sin duda su mejor baza. La actitud pesimista de los soldados, la música que escuchan (con temas de las mejores bandas de la época) o los escenarios hacen que sea el mejor juego sobre Vietnam.

LOS CUARTELES AMERICANOS son reproducciones exactas de los establecidos en Vietnam en 1968. Atentos a los pósters.

LOS ESCENARIOS DE LA JUNGLA reproducen con todo detalle localizaciones de aquellas regiones.

LAS SECUENCIAS DE VÍDEO nos muestran a los soldados discutiendo sobre su destino en un conflicto sin sentido.

siva, mandar a un tercero al ataque y hacer que el cuarto actúe como francotirador. Este aspecto está bien elaborado, aunque a veces se va al garete cuando nos superan las fuerzas enemigas y nuestras opciones se reducen a huir o liarnos a tiros (por suerte, no afecta a la diversión). Pero donde sin duda sobresale el juego es en su buena ambientación, que lo convierte en la mejor entrega de la saga.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA RECREACIÓN DE LA GUERRA DE VIETNAM**, sobre todo los escenarios y el doblaje
- **LA BUENA INTELIGENCIA DE NUESTRO EQUIPO** hace que el sistema de ordenes sea muy eficaz

lo peor

- **A VECES LA ESTRATEGIA NO FUNCIONA** y se convierte en un juego de disparos sin más
- **CIERTOS DEFECTOS DE LA SAGA**: los gráficos podrían ser mejores y la música es "reciclada"

alternativas

Las dos anteriores entregas de esta saga, **«Conflict: Desert Storm 1 y 2»** (para PS2 y Xbox) son vuestra mejor opción si queréis más acción táctica en esta línea. **«Socom»** (PS2) ofrece el aliciente del juego online. Si os interesa la guerra de Vietnam, también tenéis **«Shellshock Nam´67»** (PS2, Xbox) y **«Purple Haze»** (PS2), los dos más flojillos.

GRÁFICOS Se ha producido una mejora notable con respecto a las anteriores entregas. Lo mejor son sin duda los detallados escenarios. **81**

SONIDO EL doblaje es estupendo, así como los efectos de sonido. La música es la de anteriores «Conflict», pero incluye canciones de la época. **88**

DURACIÓN 14 misiones variadas (con objetivos extra) y de duración estimable, junto a un modo multijugador a cuatro bandas. Bastante bien. **81**

DIVERSIÓN La ambientación es fantástica, y las misiones resultan lo bastante variadas como para mantenernos jugando bastante tiempo. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

Hay que felicitar a los responsables de la saga «Conflict» por un doble motivo. Primero, por haber aportado algo de originalidad a la serie y ofrecer un producto nuevo y divertido. Y en segundo lugar porque, pese a haber caído en la nueva "moda" de los juegos sobre Vietnam, «Conflict: Vietnam» se alza como el título mas atractivo sobre el tema. No es un juego rompedor, pero tiene una gran ambientación y un desarrollo entretenido que hacen de él una propuesta atractiva que os aconsejamos que probéis.

■ ACCIÓN ■ LUCASARTS ■ 24 (Xbox) y 16 (PS2) JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,90 € ■ Lanz.: 8 de octubre ■ 12+

LOS EJÉRCITOS DE STAR WARS luchan en este juego con un objetivo: tomar las bases rivales. Nuestro equipo cambia entre las fases, pero la misión permanece.

DEFIENDE TU PLANETA

En «Battlefront» se usa el sistema de juego de "El Rey de la Colina". ¿No sabéis de qué va eso? Nosotros os lo explicamos.

1. ELEGÍS BATALLA Y PERSONAJE, y el ejército se despliega por el escenario buscando las bases enemigas y evitando a los rivales. Para hacerlo más sencillo, hay un radar siempre en la pantalla.

2. CONQUISTÁIS LAS ZONAS ENEMIGAS. Para hacerlo, basta con quedarse en esas zonas unos segundos. Una barra de progreso se pondrá de vuestro color cuando acabéis. Eso sí, si hay rivales cerca, la conquista queda interrumpida.

3. DEFENDÉIS LAS BASES disparando a los contendientes que vengan. Cuantas más bases tengáis, menos efectivos le quedarán al rival. Quien tome todas las bases o acabe con los enemigos, gana

CAMPAÑAS POR EL UNIVERSO

STAR WARS BATTLEFRONT

Ya no basta con que "la Fuerza te acompañe". Ahora necesitas colaborar con tus compañeros de ejército para ganar en muchas batallas. ¡Y menudas batallas!

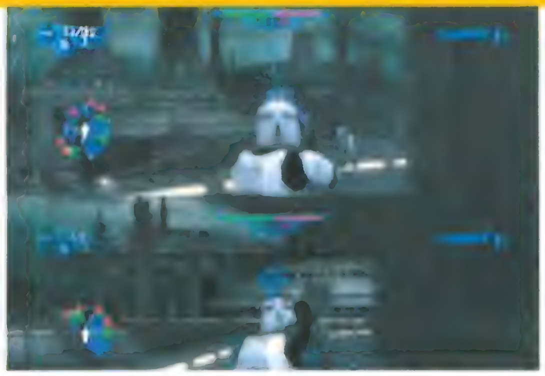
SOLDADO IMPERIAL

Aquí controlamos a toda clase de héroes anónimos que han sido tan importantes como el que más: soldados del Imperio, rebeldes o incluso wookies, cada uno con sus propias armas.

■ **LA GUERRA DE LAS GALAXIAS CONTINÚA** su conquista de las consolas. La nueva entrega de "Star Wars" nos propone revivir las batallas de las 5 pelis aparecidas hasta ahora, pero esta vez no vamos a ser ni Luke ni ningún personaje conocido. Ahora nos metemos en la piel de un soldado cualquiera y debemos conquistar las zonas enemigas con la ayuda nuestros compañeros. Según la batalla que escojamos unas veces lucharemos por el bando Rebelde, otras por la Federación de Comercio o por el Imperio. Eso sí, lo único que podremos cambiar dentro de cada batalla será el soldado al que controlamos, es decir que no podremos cambiar de "bando" una vez iniciado el combate. Y siempre debemos colaborar con los compañeros, a los que podemos dar órdenes con el mando como "seguidme" o "dispersaos".

➔ **LOS MODOS DE JUEGO SE PARECEN ENTRE SÍ.** En el modo Historia seguimos los acontecimientos en orden, mientras que en "Conquista Galáctica" podemos seleccionar qué planetas vamos a tomar y activar circuns-

CADA SOLDADO ES DISTINTO en aspecto y equipamiento. Algunos tienen mira telescópica y otros jetpacks para volar.



EL MULTIJUGADOR también puede ser a pantalla partida (sin ralentizaciones), pero lo mejor es batallar en Internet.

LAS BATALLAS MÁS FAMOSAS de cada episodio aparecen en el juego. Algunas, como la de Endor o esta de Geonosis son muy espectaculares.

DESDE LAS PELIS

Las referencias a todas las películas en las que se basa el juego son muchas y encantarán a los "frikis" de "Star Wars". Aquí van unos cuantos ejemplos...

HAY VÍDEOS INTRODUCTORIOS entre fases, sacados de los propios films. No son muy largos, pero tienen bastante calidad por lo general y enseñan la batalla que irá a continuación.

PERSONAJES CONOCIDOS NOS AYUDAN durante los enfrentamientos, aunque su aportación es simbólica. Podéis ver al maestro Windu, Luke Skywalker y hasta Darth Vader.

LOS VEHÍCULOS que podemos controlar son muy variados. Desde un veloz Tauntaun (Izq.), al mortal X-Wing (Central), pasando por los prácticos Speeder o cualquier otro transporte de la saga (Derecha). Los cañones de posición también son muy comunes.

tancias especiales, como la ayuda de personajes conocidos. Y cuantos más territorios conquistemos, más poderosos seremos.

Ambos modos divierten, pero la gracia de «Battlefront» es el multijugador a pantalla partida, en red local o por internet, donde hasta 24 colegas en Xbox y 16 en PS2 pueden pelear por bandos. En definitiva, no es el juego más original de la serie, pero divierte y está muy acabado.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- LA RECREACIÓN de los diferentes escenarios y sus batallas es, en algunos casos, magnífica.
- EL MULTIJUGADOR, que nos permite participar en batallas masivas junto con nuestros colegas.

lo peor

- FALTAN MODOS DE JUEGO que lo hagan más variado, como un "Captura la bandera" o Deathmatch.
- EL CAMBIO DE BANDO entre misiones puede confundir a los no iniciados (si es que queda alguno).

alternativas

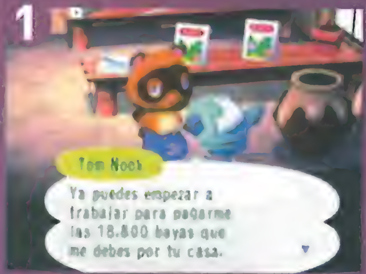
La saga **«Conflict»** también va sobre guiar a tus soldados, aunque la ambientación es más "terrestre". En ese sentido, seguro que os gusta **«Rainbow Six 3»**. Ambos están para las dos consolas. En Xbox, también es muy bueno **«Full Spectrum Warrior»**. Si buscáis "Star Wars", probad **«Bounty Hunter»** (PS2) y **«Caballeros de la Ant. República»** (Xbox).

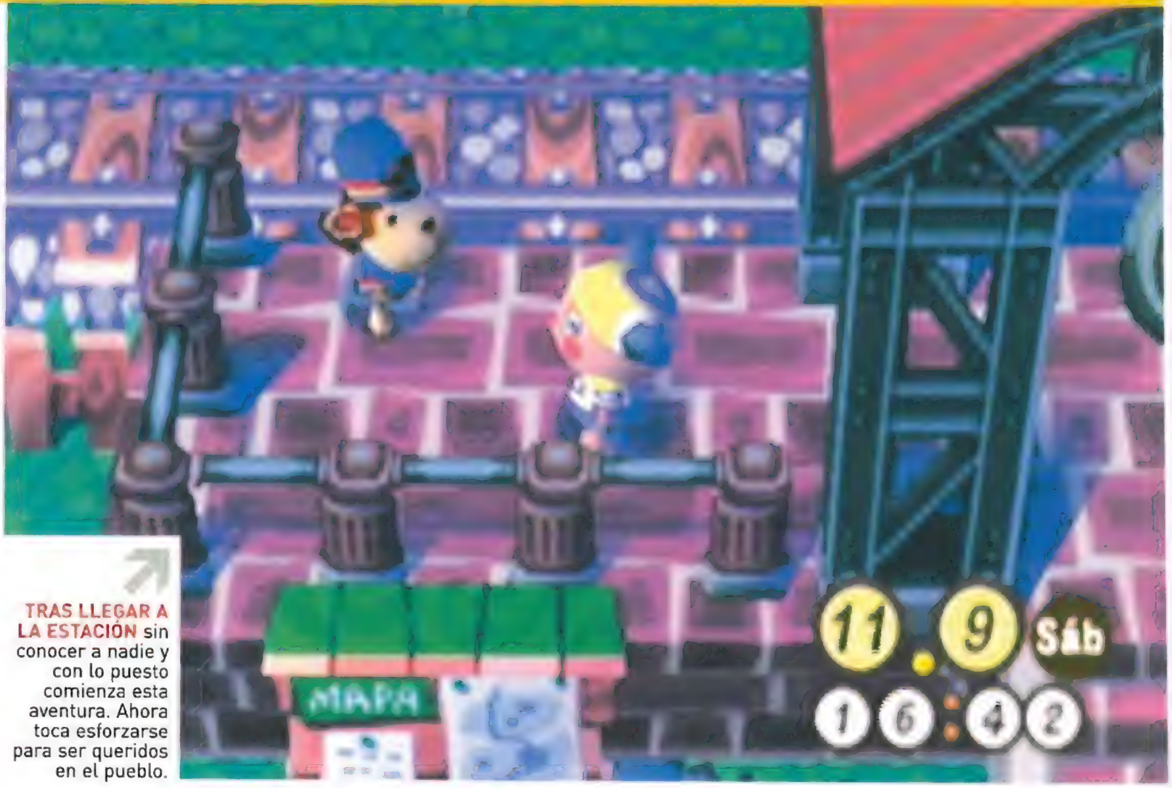
GRÁFICOS Hay momentos chulos, en los que la pantalla se llena de vehículos y explosiones. En el lado malo, algunas texturas son simplonas.	88
SONIDO Las melodías de John Williams acompañan en ocasiones a los contundentes efectos y a las voces, que están en un correctísimo inglés.	82
DURACIÓN Las pantallas multijugador tienen los mismos escenarios que las normales, pero el jugar con tantos amigos os entretendrá.	81
DIVERSIÓN Aunque repetitivo, el sistema de juego se hace divertido gracias a la inteligencia de los bots. Pelear en multijugador mola más.	85
PUNTUACIÓN FINAL	**84**

valoración

La pregunta más evidente que surge con este juego es: ¿puede divertir a los que no sean unos seguidores de «Star Wars»? La respuesta es sí. Hay muchos escenarios en los que participar y ejércitos y vehículos para poder controlar. La oferta es realmente amplia y es capaz de gustar a cualquiera. Además, el propio planteamiento del juego es muy directo y fácil de comprender (aunque no fácil de llevar a cabo a veces). Si todo esto es bueno para los "profanos", a los fans de la saga les va a encantar. Eso sí, a la larga se hace repetitivo.

■ AVENTURA/ESTRATEGIA ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,90 € (9.967 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+





TRAS LLEGAR A LA ESTACIÓN sin conocer a nadie y con lo puesto comienza esta aventura. Ahora toca esforzarse para ser queridos en el pueblo.

UN DÍA CUALQUIERA

Las posibilidades de «Animal Crossing» son enormes, pero aquí os vamos a poner un ejemplo de lo que podríamos hacer en un día normal de nuestra vida en esta aventura:

1. **TRABAJAMOS EN LA TIENDA** de Tom Nook. Ahora nos ha encargado que le llevemos una alfombra a Tauricio, ese toro tan cabezón que vive cerca del río.
2. **VAMOS A CORREOS,** que nos pilla de camino a casa de Tauricio, y así aprovechamos para enviar una carta de agradecimiento a Cabriola por el regalo que nos hizo en nuestro cumple.
3. **CONECTAMOS LA GBA** y vamos en un momento a la isla tropical a recoger unos cocos, ya que en nuestro pueblo no crecen y seguro que Tom Nook nos los paga muy bien. ¡Son la fruta de moda!

LA AVENTURA DE VIVIR ANIMAL CROSSING

Conseguir trabajo, pagar la casa, hacer amigos en el vecindario... ¡Estos animales tienen las mismas preocupaciones que nosotros!

TOM NOOK

Este es el simpático dueño de la tienda que nos recibe a nuestra llegada al pueblo. Gracias a su ayuda podemos conseguir dinero e iniciar así una nueva vida. ¡Pero nos hace currar un montón!

■ **INICIAR UNA NUEVA VIDA EN UN PUEBLO** totalmente desconocido es, ni más ni menos, lo que nos propone «Animal Crossing», un juego tan complejo como atípico. Nosotros asumimos el papel de un personaje al que debemos "bautizar" y hasta decidir su sexo, que está recién llegado a un pueblo nuevo para él. Allí Tom Nook, el tendero del lugar, nos proporciona una modesta casa y un trabajo de recadero en su tienda para poder pagarla, y a partir de ahí el empleo nos sirve para entablar amistad con los distintos habitantes del pueblo, con los que podemos intercambiar regalos, hacer favores, cartearnos... Eso sí, si nos portamos mal con ellos nos ignorarán y hasta podrían llegar a irse, por lo que si queremos que nuestro pueblo prospere debemos ser lo más amables y serviciales posible.

→ **LAS POSIBILIDADES SON CASI INFINITAS** y no sólo se limitan a nuestras relaciones con nuestros vecinos. También podemos pescar, cazar insectos, excavar fósiles y depositarlos en el museo local, viajar al pueblo de un amigo, jugar a clásicos de NES, conectar la GBA para acce-

EN EL MUSEO guardamos todos los objetos de interés cultural que encontramos, como peces, fósiles o insectos.

LOS JUEGOS DE NES son fieles conversiones de los originales y podemos jugarlos en la tele o en nuestra GBA

AMPLIAR LA CASA y amueblarla a nuestro gusto es posible gracias a los cientos de objetos que podemos comprar. ¡Hay hasta una NES!

MI PUEBLO ES EL MEJOR

Cada pueblo se crea de forma aleatoria y se graba en la Memory Card, por lo que nunca veremos otro igual al nuestro. Gracias a esto podemos...

IR AL PUEBLO DE UN AMIGO. Si alguien nos deja su tarjeta de memoria podemos ir a su pueblo y hablar con sus vecinos, y si caemos bien puede que hasta se venga alguno al nuestro a vivir.

CONSEGUIR FACILIDADES. Por ejemplo, si en el pueblo de un amigo tienen peras, sólo hay que coger una y plantarla en el nuestro. Al poco tiempo crecerá un peral la mar de majo.

EL RELOJ INTERNO DE GC nos sirve para determinar la hora y el día en el juego. Por eso, si jugamos de noche (Izq.) la gente estará durmiendo, en Navidad nevará y nos visitará Papa Noel (Centro), y en Hallowen (Der.) todo el pueblo se disfrazará. ¡Mola!

der a una isla tropical, participar en concursos de decoración... Y así podríamos estar horas, pues la duración del juego es colosal (de hecho la aventura no tiene final) y no deja de sorprendernos.

El único punto débil que encontramos en «Animal Crossing» es su apartado gráfico, excesivamente simple y nada acorde con los tiempos que corren, pero por lo demás os aseguramos que se trata de un juego único.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA DURACIÓN** del juego es casi infinita y por mucho que juguemos nunca deja de sorprendernos
- **LOS HABITANTES** del pueblo reaccionan de forma muy humana y logran que les cojamos cariño

lo peor

- **LOS GRÁFICOS** están muy por debajo de lo que se le exige actualmente a cualquier título
- **LAS VOCES** de los personajes van demasiado rápido y llegan a hacerse un poco cargantes

alternativas

Aunque es un juego único es su especie, lo más parecido es cualquiera de las dos entregas de **«Los Sims»**, que apuestan más por el realismo en las relaciones entre seres humanos. Por otro lado tenéis **«Pikmin»**, un original juego de estrategia en el que debemos guiar a estos curiosos animalitos para realizar todo tipo de tareas.

- **GRÁFICOS** Muy coloristas y graciosotes, pero extremadamente sencillos y poligonales. En conjunto parece más un juego de N64 que de GC. **65**
- **SONIDO** Melodías alegres y pegadizas se mezclan con unos buenos efectos y unas voces en castellano ininteligibles de lo rápido que van. **84**
- **DURACIÓN** Podemos estar meses jugando sin parar y nunca dejaremos de descubrir nuevas cosas. Es un juego para dedicarle muuucho tiempo. **96**
- **DIVERSIÓN** Conectividad con GBA, juegos ocultos de Nes, poder ir al pueblo de un amigo, pescar... ¡Es totalmente imposible aburrirse! **93**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

Ya casi habíamos perdido toda esperanza de que Nintendo trajera «Animal Crossing» a Europa, ya que el juego salió hace tres años en Japón. Pero tras la sorpresa inicial y después de jugar a la versión en nuestro idioma, no podemos sino quitarnos el sombrero ante un juego que, a pesar de tener unas limitaciones gráficas evidentes atesora una capacidad de diversión tremenda y consigue sumergirnos en un mundo mágico del que no podremos salir. Hay que jugarlo para entenderlo, pero merece la pena.

■ AVENTURA ■ VIVENDI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ Lanzamiento 15 de octubre ■ 18+

1

2

3

EL TERROR DE LAS NENAS

El que se ganó la fama ligando en PC fue su querido tío, pero como los genes son los genes, este joven Larry seguro que es capaz de meterse en el bolsillo a más de una. ¿Alguno se apunta a una juerga en la universidad?

1. HABLAR con las chicas es la mejor manera de romper el hielo, además de una buena forma de reírnos con las ocurrencias de Larry.

2. LOS MINIJUEGOS nos servirán para conquistarlas a todas si tenemos buenos reflejos con el pad. Y es que ¿quién se puede resistir a un buen cóctel?

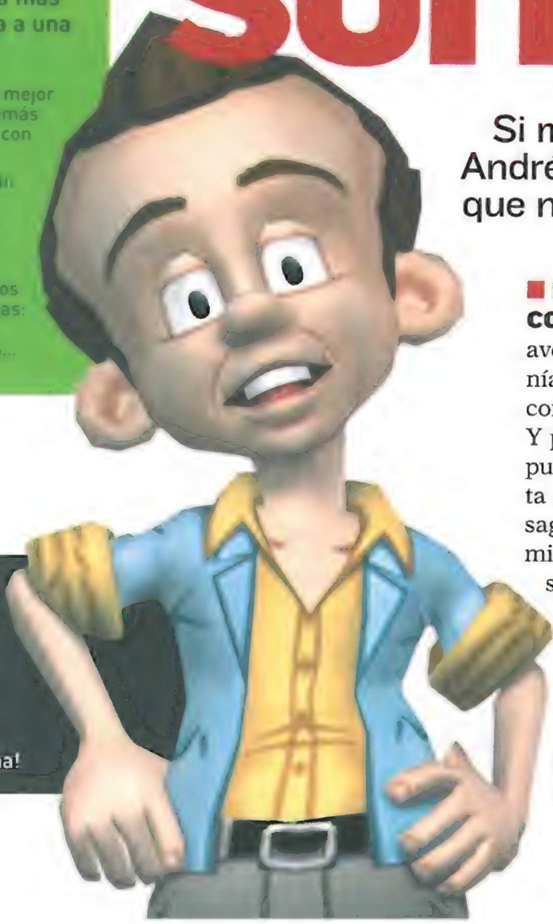
3. LA CIUDAD cuenta con muchos lugares en los que conocer chicas: los bares de copas, el campus universitario, la zona de tiendas...

LIGAR EN LA UNIVERSIDAD es mucho más fácil cuando uno se dedica a ello en cuerpo y alma, en vez de a estudiar.

UN LIGÓN ANDA SUELTO

LEISURE SUIT LARRY

Si metiésemos en una batidora a Brad Pitt y a Andrés Pajares, el resultado sería Larry, un tipo que no busca salvar el mundo, sino ligar a tope.



LARRY

Su tío se las llevaba a todas de calle en PC, pero los años no pasan en balde y ha decidido dejar paso a las nuevas generaciones. Y vaya con el sobrinito ¡no se le escapa ni una!

■ **LARRY SALTÓ A LA FAMA CON SUS JUEGOS DE PC,** unas aventuras gráficas en las que teníamos que ingeniárnoslas para conquistar a una chica tras otra. Y parece que es cosa de familia, pues su sobrino es el protagonista del estreno consolero de esta saga, y el tío sigue teniendo las mismas "prioridades". Eso sí, las situaciones en las que debíamos rompernos el coco han dado paso a unos minijuegos que ponen a prueba nuestra habilidad con el mando.

Todo sea por disfrutar con las calientes y a la vez desternillantes citas que Larry irá teniendo con todo un harén de mujeres tanto dentro del campus universitario como en la ciudad.

→ **EL CONTENIDO ERÓTICO ESTÁ POR LAS NUBES,** pues mientras que otros juegos sólo insinúan, «Larry» no duda en llamar a todo por su nombre ni se corta un pelo a la hora de mostrar los encantos de las chicas. Eso lo convierte en un título para adultos, aunque su desarrollo no lo es tanto, porque se basa casi únicamente en recorrer la ciudad, hablar y participar en minijuegos como bailar, jugar al calientamanos, hacer cócteles, etc.,

UN DUELO A CERVEZAS es una buena forma de ganar algo de dinero, y de paso, de dejar a la contrincante en cueros.

¡VAYA COGORZA! El alcohol hace a Larry más sociable, pero al mismo tiempo sus movimientos se vuelven más torpes.

LAS VOLVEREMOS LOCAS si somos lo bastante hábiles con los minijuegos. Será entonces cuando vivamos las más cómicas situaciones.

que nos retan a demostrar nuestros reflejos pulsando cada botón en el momento correcto.

Pese a ello, el juego puede enganchar gracias a sus cómicas situaciones, apoyadas en un aspecto gráfico tipo "cartoon" muy divertido, en el que lo mejor son los gestos que hacen los diferentes personajes. No es ninguna obra maestra, pero sí una buena forma de participar en juergas universitarias de las buenas.

QUE SUBA LA TEMPERATURA

Aparte de soñar unas cuantas veces con Lara Croft y de algunas tórridas escenas de la saga «Fear Effect», nuestra consola nunca había visto tanto erotismo junto. Y es que con un "galán" de la talla de Larry no se podía esperar otra cosa.

LAS ESCENAS que vivimos con algunas de nuestras chicas dejarían totalmente en pañales al mismísimo Casanova.

ALGUNOS MINIJUEGOS aprovechan para mostrarnos las mejores "virtudes" de nuestros ligues. ¡Qué buen... ejem, ritmo!

LAS CHICAS virtuales son bastante sugerentes, pero también conoceremos a sus modelos de carne y hueso.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS DIALOGOS**, ademas de calentitos, cuentan con buenas dosis de sentido del humor
- **LOS GESTOS** de los personajes son muy divertidos, sobre todo por lo politicamente incorrectos que son

lo peor

- **LOS MINIJUEGOS** parecen demasiado simples y casi todos repiten la misma formula
- **ES REPETITIVO**, pues todo se centra en los minijuegos, y no hay cabida para otras situaciones

alternativas

No hay ningún juego en PS2 o Xbox parecido a **«Larry»**, ni por los minijuegos, que no se prodigan en estas dos consolas, ni por su nivel erótico. Algunos de sus retos recuerdan a los típicos juegos de baile, como **«Dance Dance Revolution»**, aunque si buscáis una aventura con sentido del humor, tenéis **«Monkey Island»**. Eso sí, ahi van todos vestidos...

- **GRÁFICOS** Los personajes no están excesivamente detallados, pero tanto su look como sus gestos resultan muy divertidos y sugerentes. **82**
- **SONIDO** La versión que hemos probado estaba en inglés, pero la versión final promete estar en castellano y repleta de "tacos" y giros ingeniosos. **82**
- **DURACIÓN** Tenemos unas cuantas chicas que conquistar por el campus y la ciudad, aunque tratándose de ligar, siempre quedan ganas de más. **75**
- **DIVERSIÓN** La risa está asegurada con sus diálogos y situaciones, pero como jugones la verdad es que este título se hace un tanto repetitivo. **76**

PUNTUACIÓN FINAL 77

valoración

Larry se estrena en las consolas con un estilo muy diferente (en lo jugable) al de sus andanzas en PC, pues ha perdido sus tintes de aventura grafica. El desarrollo a base de minijuegos podria haber tenido mas "chicha" si estos hubiesen sido mas numerosos y variados, y se habria evitado que la aventura acabe sabiendo a poco. Aun así, sus situaciones y argumento al estilo de pelis como "American Pie" pueden resultar divertidos, sobre todo porque no acostumbramos a ver y oir ese tipo de cosas cuando enchufamos la consola.

MIGUEL ANGEL SÁNCHEZ

■ SHOOT'EM UP ■ TAKE 2 ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 60 € [9.983 ptas.] ■ Lanzamiento: 26 de octubre ■ 18+

UN ESCUADRÓN ESPECIAL es el protagonista de «Vietcong». Dirigimos el equipo y recurrimos a sus habilidades para sobrevivir en la jungla de Vietnam.

"DE PASEO" POR LA SELVA

Aparte de para tener con quién hablar, los escuadrones servían para poder sobrevivir en una guerra tan larga como cruenta gracias a las habilidades de cada miembro del equipo. Aquí os mostramos cómo funcionan:

1. PODEMOS DAR ÓRDENES con el mando al equipo para que se muevan o ataquen una posición enemiga.
2. EL GUÍA DEL GRUPO nos conduce a los objetivos de cada misión. Así que nos conviene mantenerle con vida.
3. CADA MIEMBRO TIENE SU ESPECIALIDAD: el artillero, por ejemplo nos proporciona munición, el técnico mantiene las comunicaciones con el alto mando, mientras que el médico nos ayuda si somos heridos.

AMERICANOS Y VIETCONGS son los dos bandos a elegir en el juego. Los soldados americanos son los protagonistas del modo principal, mientras que a los vietnamitas sólo se les puede escoger en el modo de Combate Rápido. ¿Cuál preferís?

LA GUERRA ESMERALDA

VIETCONG PURPLE HAZE

¿Un juego sobre la guerra de Vietnam que nos deja elegir entre Vietcongs o americanos? ¡Caray con la corrección política!

■ **LOS JUEGOS SOBRE LA GUERRA DE VIETNAM** casi se están convirtiendo en un subgénero, pero... ¿cuántos nos dejan escoger el bando ganador, los Vietcongs? Bueno, en realidad es casi una anécdota, porque en el desarrollo principal de «Purple Haze» formamos parte de las fuerzas americanas. Desde una vista subjetiva afrontamos 19 cortas misiones en las que debemos volar instalaciones enemigas, rescatar a un piloto, sabotear un tanque en un gran combate final... Vale, todo eso y sobrevivir a los ataques de los Vietcongs, dispuestos a que no salgamos con vida de la jungla.

→ **LA ACCIÓN TÁCTICA TIENE SU IMPORTANCIA.** En el modo Campaña nuestros aliados son un artillero, un médico, un técnico y un guía, a los que podemos dar órdenes individuales o en grupo, pero si pasamos de la ayuda hay otro modo para superar esas misiones en solitario.

¿Y los Vietcong del título? Sólo podemos escogerlos en el modo Combate Rápido, una especie de "Deathmatch" para un único jugador donde también elegimos armas, misión y escenario. En suma, «Vietcong» es entretenido y tiene una aceptable ambientación, aunque no destaca por su planteamiento o sus gráficos.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	70
■ SONIDO	78
■ DURACIÓN	70
■ DIVERSIÓN	71

Valoración: Esta moda sobre Vietnam trae resultados desiguales, como «Vietcong». Pese a su ambientación (estupendas canciones y vídeos de la época), como "shooter" táctico no es gran cosa.

PUNTUACIÓN FINAL 71

PSI-OPS
THE MINDGATE CONSPIRACY
"...UN ARGUMENTO DIGNO DE PELÍCULA PARA EL JUEGO MÁS SORPRENDENTE DEL AÑO..."
-PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL
Incluye video musical "With My Mind" de COLD
TELEKINESIA
PIROKINESIA
DRENAJE MENTAL
VISTA REMOTA
TU MENTE ES EL
ARMAMENTO DEFINITIVO
PARA MÁS INFORMACIÓN VISITA...
WWW.PSIOPSGAME.COM
18+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
MIDWAY
Virgin
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, y Nick Scryer son marcas registradas de Midway Amusement Games, LLC. El resto de marcas están registradas por sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados.

Aquí puedes encontrar otros juegos que salen a la venta este mes.

GAME BOY ADVANCE
POKEMON ROJO FUEGO / VERDE HOJA

■ ROL ■ NINTENDO ■ 1-2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 41,95 € (6.975 ptas.) ■ 3+

ESTA NUEVA Y MAGNÍFICA "AVENTURA POKÉMON" es un "remake" de las versiones Roja/Azul que ya disfrutamos en GBC. Por tanto aquí vamos a encontrar los mismos ingredientes que han hecho grande a la saga: mucha exploración, apasionantes combates entre Pokémon por turnos y toneladas simpatía. Nuestro principal cometido en la aventura es el de capturar a todos los Pokémon que podamos, y como en cada versión hay 150 (algunos de ellos exclusivos para cada uno) dicha tarea puede llevarnos más de 30 horas. Ambas versiones nos permiten intercambiar mascotas entre una y otra, y también con las pasadas ediciones Rubí/Zafiro de GBA o «Pokémon Colosseum» de GameCube. Además el juego incluye un adaptador de infrarrojos que nos permite chatear, combatir, etc. con otros cuatro amigos.

valoración Las aventuras de las mascotas más famosas de Nintendo nos siguen pareciendo igual de divertidas y variadas como el primer día. **90**

PS2 | CRIMSON SEA 2

■ ACCIÓN ■ KOEI ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS
■ 56,94 € (9.474 Ptas.) ■ 12+

Esta aventura nos invita a coger el rifle y aniquilar a tiro limpio a interminables ejércitos de bichos alienígenas. La idea no es muy original y además su desarrollo resulta demasiado monótono a las pocas horas de juego. Eso sí, su buena ambientación futurista le da un aire atractivo.

valoración Tiros y más tiros es lo que nos ofrece esta aventura de acción que a pesar de su buena ambientación termina haciéndose repetitiva. **73**

PS2-XBOX | HEADHUNTER: REDEM.

■ ACCIÓN ■ SEGA ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos)
■ 56,94 € (9.474 Ptas.) ■ 16+

En esta "originalísima" aventura de acción en tercera persona tenemos que asumir el papel de cazarrecompensas para acabar con unos terroristas. El problema es que los momentos de acción resultan confusos fruto de un sistema de control y juego de cámara demasiado imprecisos.

valoración Ni el argumento, ni el desarrollo, ni los gráficos pasan de correctos. Vamos, al contrario que el «Headhunter» original de Dreamcast. **69**

N•GAGE | ALIEN FRONT

■ SHOOT'EM UP ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 39,99 € (6.490 Ptas.) ■ 12+

Los alienígenas y los humanos andan a la gresca en este shooter 3D en el que debemos elegir bando para subirnos a los tanques más modernos y dar caña al ejército rival. En un principio el desarrollo no está mal, pero a la larga se vuelve monótono y el apartado técnico tampoco acompaña.

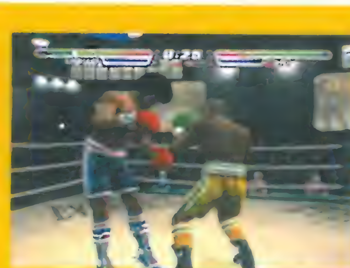
valoración Estas batallitas de tanques no nos han convencido lo más mínimo. Son demasiado "sosas", repetitivas y poco espectaculares. **65**

PS2 | TIGER WOODS 2005

■ DEPORTIVO ■ EA SPORTS ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 56,95 € (9.476 Ptas.) ■ 3+

El (hasta hace poco) mejor jugador de golf del mundo nos presenta la edición 2005 de su fabuloso simulador. Como principales novedades encontramos un nuevo modo de juego que nos permite enfrentarnos a viejas glorias de este deporte y una opción para crear campos nuevos.

valoración Este excelente juego de golf presenta modos de juego y opciones para satisfacer a cualquier incondicional de este deporte. **90**



PS2-XBOX
ROCKY LEGENDS

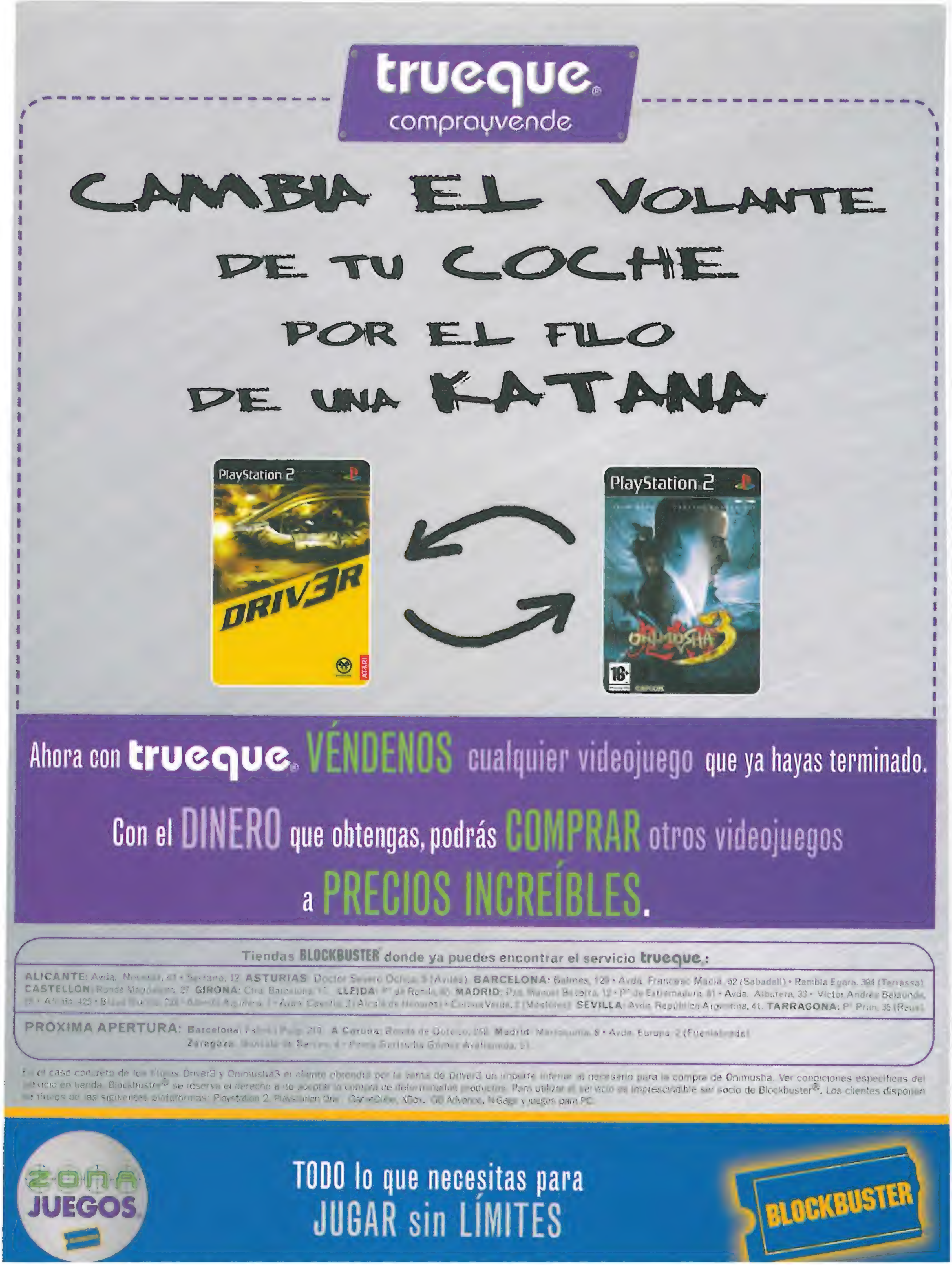
■ DEPORTIVO ■ UBISOFT ■ 1-2 JUGADORES
■ INGLÉS ■ 56,95 € (9.645 ptas.) ■ 7+

ROCKY BALBOA, APOLLO CREED Y COMPAÑÍA vuelven a saltar al ring de PS2 y Xbox para volver a demostrar que siguen siendo unos boxeadores de altura. El título presenta una amplia variedad de modos de juego, siendo el Carrera el más destacado. En él podemos elegir, de inicio, pelear con Rocky, Apollo, Iván Drago o Clubber Lang y forjarnos poco a poco una buena reputación como boxeadores superando combates, que pueden disputarse tanto en la calle como en selectos gimnasios. Los púgiles cuentan con un buen repertorio de golpes que salen con facilidad gracias a un control formidable y encima están muy bien recreados. Su único fallo es que es demasiado similar al anterior.

valoración Este gran simulador nos permite disfrutar del mejor boxeo junto a Rocky Balboa. Si os gusta este deporte, no os lo perdáis. **87**

GAMECLUB
ATRÉVETE A ENTRAR
HAZTE GRATIS LA TARJETA DE GAMECLUB
Y ENTRA EN UNA COMUNIDAD LLENA DE VENTAJAS(*)
1 3+1 EN ALQUILER Por cada 3 alquileres de videojuegos te damos 1 alquiler GRATIS.
2 1 EURO POR CADA ALQUILER Por cada alquiler que realices, tendrás 1€ de descuento para la compra de tus videojuegos favoritos.
3 PRUEBA Y COMPRA Alquila un videojuego y, si compras el mismo título nuevo, te descontamos el precio del alquiler. Así no te llevarás sorpresas desagradables y sabrás lo que compras.
en aquellas tiendas Blockbuster® con sección ZONAJUEGOS®. Estas promociones no son acumulables a otras promociones. Para inscribirse en el Gameclub® es necesario ser socio titular o autorizado
figure la dirección completa. En el caso de menores de 18 años, podrán inscribirse en el Gameclub® si son autorizados de un socio Blockbuster®.
sean de versiones comerciales distintas, el descuento no se aplicará en el mismo momento de la compra, sino 24 horas después de ésta, en la forma de un crédito en la cuenta del cliente.
ZONA JUEGOS
TODO lo que necesitas para
JUGAR sin LÍMITES
BLOCKBUSTER

RESERVA AHORA
FIFA
FOOTBALL
2005
Y LLÉVATE GRATIS
ESTE FABULOSO GAMEPAD
PlayStation 2
EA SPORTS
FIFA
FOOTBALL
2005
3+
Logic3
Reserva FIFA 2005: promoción válida en península hasta fin de existencias (1.000 gamepads) y a partir del 3/9/2004. El gamepad de regalo podrá ser sustituido por otro de igual o superior valor. Precio de reserva: 20 euros. La reserva será válida hasta el día de lanzamiento del título (este día no incluido). Promoción no acumulable a otras promociones.
ZONA JUEGOS
TODO lo que necesitas para
JUGAR sin LÍMITES
BLOCKBUSTER


trueque®
comprayvende
CAMBIA EL VOLANTE
DE TU COCHE
POR EL FILO
DE UNA KATANA
PlayStation 2
DRIV3R
ATARI
PlayStation 2
ONIMUSHA 3
16+
CAPCOM
Ahora con trueque® VÉNDENOS cualquier videojuego que ya hayas terminado.
Con el DINERO que obtengas, podrás COMPRAR otros videojuegos
a PRECIOS INCREÍBLES.
Tiendas BLOCKBUSTER® donde ya puedes encontrar el servicio trueque®:
ALICANTE: Avda. [illegible] • Serrano, 12 ASTURIAS: Doctor Severo Ochoa, 5 (Avilés) BARCELONA: Balmes, 129 • Avda. Francesc Macià, 62 (Sabadell) • Rambla Egara, 394 (Terrassa) CASTELLON: Ronda Magdalena, 27 GIRONA: Ctra. Barcelona, [illegible] LLEIDA: Pº de Ronda, [illegible] MADRID: Pza. Manuel Becerra, 12 • Pº de Extremadura, 81 • Avda. Albufera, 33 • Víctor Andrés Belaunde, [illegible] • Alcalá, 425 • [illegible] • Avda. Castilla, 3 (Alcalá de Henares) • [illegible] (Móstoles) SEVILLA: Avda. República Argentina, 41. TARRAGONA: Pº Prim, 35 (Reus)
PROXIMA APERTURA: Barcelona: [illegible] A Coruña: Ronda de Outeiro, [illegible] Madrid: [illegible], 8 • Avda. Europa, 2 (Fuenlabrada)
Zaragoza: [illegible]
En el caso concreto de los títulos Driver3 y Onimusha3 el cliente obtendrá por la venta de Driver3 un importe inferior al necesario para la compra de Onimusha. Ver condiciones específicas del servicio en tienda. Blockbuster® se reserva el derecho a no aceptar la compra de determinados productos. Para utilizar el servicio es imprescindible ser socio de Blockbuster®. Los clientes disponen de títulos de las siguientes plataformas: Playstation 2, Playstation One, GameCube, XBox, GB Advance, N-Gage y juegos para PC.
ZONA JUEGOS
TODO lo que necesitas para
JUGAR sin LÍMITES
BLOCKBUSTER

COMPRA POKÉMON
EDICIÓN ROJO FUEGO O EDICIÓN VERDE HOJA
Y LLÉVATE GRATIS
EL VIAJE DE CHIHIRO EN VHS
+
UN RELOJ DE PARED
COMPRA COLIN McRAE RALLY 2005,
Y LLEVATE GRATIS ESTE VOLANTE PARA PS2
VOLANTE VALORADO EN 29,99€
PlayStation 2
colin mcrae rally 2005
Codemasters
GENIUS AT PLAY
Promoción Pokemon: Promoción válida en península hasta fin de existencias (1000 relojes y 1000 películas VHS) y a partir del 1/10/2004, fecha de estreno del título sujeta a cambios por parte de la compañía distribuidora. Promoción no acumulable a otras promociones.
Promoción Colin Mcrae Rally 2005: Promoción válida en península hasta fin de existencias (500 volantes) y a partir del 27/9/2004, fecha de estreno del título sujeta a cambios por parte de la compañía distribuidora. Promoción no acumulable a otras promociones.
zona JUEGOS
TODO lo que necesitas para JUGAR sin LÍMITES
BLOCKBUSTER

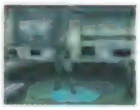
SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 2
PLAYSTATION 2

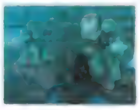
POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 32



Suponemos que no os sorprenderá el ver a este tipo en el primer puesto de la lista. Ay, ¿cómo se llamaba el espía...?

2 Metal Gear Solid Twin Snakes
GAMECUBE

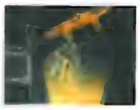
POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 8



...y por si un solo Snake os parecía poco, aquí tenéis de nuevo al remake de la primera parte arriba en la lista.

3 Metroid Prime
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 20



El trío de moda más clásico de la redacción vuelve a renovarse con Samus en el tercer puesto del pódium.

4 FIFA 2005
PS2, XBOX, GC

POSICIÓN ANTERIOR - (!) · MESES EN LISTA 1

La entrada más fuerte entre los favoritos del mes tiene que ver, cómo no, con la llegada del deporte rey.

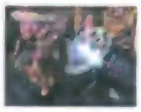
5 Zelda: The Wind Waker
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 5 · MESES EN LISTA 19

Por mucho tiempo que pase, el bueno de Link se sigue aferrando a su calidad para no salirse de la lista.

6 Onimusha 3
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 6 · MESES EN LISTA 3



Acabar con todo tipo de bichos en las calles de París ha demostrado ser un argumento de lo más entretenido.

7 Juiced
PLAYSTATION 2, XBOX

POSICIÓN ANTERIOR - (!) · MESES EN LISTA 1

Seguro que a más de uno le gustaría tener el coche todo lleno de alerones, igualito que en este juegazo de tuning.

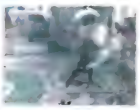
8 Top Spin
XBOX

POSICIÓN ANTERIOR 8 · MESES EN LISTA 10

Que no, que no nos hemos equivocado. Si aún no habéis probado este juego de tenis, no sabéis lo que es bueno.

9 Ninja Gaiden
XBOX

POSICIÓN ANTERIOR 4 · MESES EN LISTA 5



Hacía años que no probábamos un juego de acción tan bueno, y eso ha hecho que nos enganchemos a él...

10 Star Wars: Rebel Strike
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR - (R) · MESES EN LISTA 1

¿Será posible, que pueden pasar un montón de años y no hay manera de que esta saga se pase de moda?

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo

1 Metal Gear Solid 2 PS2
2 Juiced XBOX
3 FIFA 2005 PS2
4 Onimusha 3 PS2
5 Metal G. Twin Snakes GC
6 Ninja Gaiden XBOX
7 Top Spin XBOX
8 Spider-man 2 PS2
9 Resident Evil 0 GC
10 SW Rebel Strike GC

Javier Abad

1 Metal Gear Solid 2 PS2
2 Top Spin XBOX
3 Onimusha 3 PS2
4 Splinter Cell P. T. XBOX
5 FIFA 2005 XBOX
6 Metal G. Twin Snakes GC
7 Juiced PS2
8 Obscure PS2
9 Silent Hill 4 PS2
10 Full Spec. Warrior XBOX

David Martínez

1 Metroid Prime GC
2 Metal Gear Solid 2 PS2
3 Metal G. Twin Snakes GC
4 Zelda Wind Waker GC
5 Ninja Gaiden XBOX
6 FIFA 2005 XBOX
7 SW. Rebel Strike GC
8 Full Spec. Warrior XBOX
9 Silent Hill 4 PS2
10 Spider-Man 2 XBOX

Sergio Martín

1 Metroid Prime GC
2 Zelda: Wind Waker GC
3 Shenmue II XBOX
4 Metal Gear Solid 2 PS2
5 Metal G. Twin Snakes GC
6 Chron. of Riddick XBOX
7 Halo XBOX
8 SW Rebel Strike GC
9 Second Sight XBOX
10 Resident Evil 0 GC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS

1 Resident Evil 4
GAMECUBE

Después del periodo de vacaciones, la lista de los más esperados se ha visto un poco revolucionada. La secuela más esperada en el mundo del terror vuelve a estar en el primer lugar.

2 The Legend of Zelda
GAMECUBE

El "nuevo" look de Link es tan prometedor que no podéis esperar a echar la primera partida. ¡Por favor, Shigeru Miyamoto, ten piedad de nosotros!

3 GTA San Andreas
PLAYSTATION 2

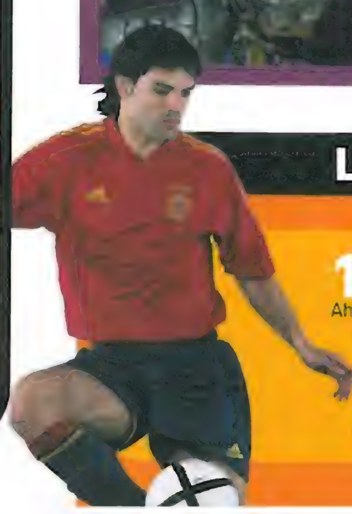
Tanto vaguear en la playa ha hecho que más de uno vuelva con muchas ganas de acción; y para eso, nada como una nueva entrega de la saga de Rockstar.

4 Metal Gear 3: Snake Eater
PLAYSTATION 2

El único al que no parece haberle sentado bien el verano es a Snake, que ha bajado unos pocos puestos en la lista de vuestros títulos más deseados.

5 Halo 2
XBOX

Aunque últimamente no era muy habitual ver un juego de Xbox en la lista, seguro que en cuanto se acerque un poco más la fecha de salida de este juegazo lo veremos más



LOS 5 JUEGOS...

1 FIFA 2005

Ahora que ha decidido quedarse a jugar en el Madrid, Morientes vuelve a estar en el candelero español del deporte rey. No en vano, ya es el nuevo abanderado del genial «FIFA 2005»... ¡y seguro que aquí también disfrutará de un montón de éxitos!

TU OPINIÓN CUENTA

Envíanos tus favoritos, críticas o esperados a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es

VUESTRAS CRÍTICAS

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

SPIDER-MAN 2

La valoración de Hobby Consolas (nº 155) fue de 90. Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Dos tipos de telaraña...

Alberto Fueryo (e-mail)

Es muy bueno, pero cuando empiezas te dan a elegir entre dos tipos de telarañas, tu eliges uno, y durante el juego te das cuenta de que la otra telaraña te haría más falta. Entonces ahí llega el problema: que durante el juego, una vez empezado, no puedes cambiar de telaraña.

VALORACIÓN: 90

@ Es de sobresaliente

Alberto Ivarez (e-mail)

Es uno de los mejores juegos basados en películas, con una gran libertad para vigilar Nueva York y un doblaje estupendo. Sus puntos flacos son los gráficos, que no están muy conseguidos y la poca variedad de misiones que los ciudadanos nos ofrecen. Aún así, es de sobresaliente.

VALORACIÓN: 92

@ Por fin, un juego a la altura

Pablo Garitano (e-mail)

Por fin, un juego a la altura del trepamuros. El control al balancearse es casi total y los "reflejos arácnidos" añaden estrategia a las peleas. La libertad es la gran baza del juego y sólo se echan de menos los trajes alternativos.

VALORACIÓN: 91

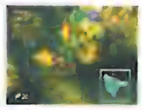
El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

BURNOUT 3

¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!

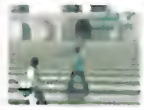
VUESTROS FAVORITOS

1 Zelda: Ocarina of Time — NINTENDO 64
Posición anterior: 2 — Meses en lista: 32



La revolución ha llegado a vuestro Olimpo consolero particular, con la vuelta de Link al puesto de honor.

2 GTA: Vice City — PLAYSTATION 2
Posición anterior: R - — Meses en lista: 1



Una de las sagas más bestiales y adictivas de los últimos años se ha hecho con la medalla de plata.

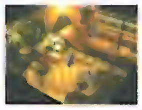
3 Metal Gear Solid 2 — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 3 — Meses en lista: 31

¡Este leve traspié de Snake servirá como aviso de que nos morimos por ver la tercera parte de la saga!

4 Final Fantasy X — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 1 — Meses en lista: 28

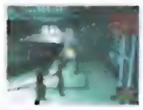
Aunque siempre está entre los puestos altos de la clasificación, no deja de sorprender verle en el cuarto.

5 Final Fantasy VII — PLAYSTATION
Posición anterior: 7 — Meses en lista: 10



Quizá el juego más recordado de la historia moderna de los videojuegos. Cloud es un tipo casi incombustible.

6 Metal Gear Solid — PLAYSTATION
Posición anterior: 5 — Meses en lista: 8

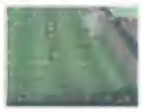


Da igual que sea en su versión remake o en la de 32 bits, el primer «Metal» poligonal siempre será una leyenda.

7 Zelda: The Wind Waker — GAMECUBE
Posición anterior: 10 — Meses en lista: 16

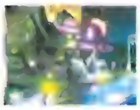
Pese a que no a todo el mundo le gustó su estilo, el Link "de juguete" sigue dando caña en vuestra lista.

8 Pro Evolution Soccer 3 — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 6 — Meses en lista: 5



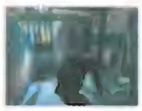
Comienza la Liga, llega una nueva entrega de la saga, y mientras vais a por ella, echáis un partidito a esta...

9 Final Fantasy VIII — PLAYSTATION
Posición anterior: R - — Meses en lista: 1



Este mes, Squall nos ha dado una grata sorpresa dando señales de vida una vez más. ¡Vivan los «Final»!

10 Splinter Cell: Pandora Tomorrow — XBOX, PS2, GC
Posición anterior: R - — Meses en lista: 1



Con todo el sigilo que le caracteriza, Sam Fisher se da un paseo por la parte baja de la clasificación.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Syphon Filter: Omega...		Chronicles of Riddick	
HC	El desarrolo es tan predecible que se llega a hacer aburrido.	72	Nos ha pillado por sorpresa, pero es de lo mejor que hemos visto.	94
GamePro	Su estilo de combate y su control son de la vieja escuela.	7	No exageramos al decir que son los mejores gráficos para consola.	10
IGN.com	Su control no le permite pasar de ser un shooter más.	76	Nos ha sorprendido lo mucho que hemos disfrutado de este juego.	85
GameZone	La jugabilidad online no llega al nivel de calidad exigible.	67	Si te gusta la acción, el combate y la aventura, entonces hazte con él.	92

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •GameZone: Revista USA

CON DEPORTISTAS ESPAÑOLES

PS2, GC, XBOX

PS2

2 FORMULA ONE 04

Fernando Alonso nos pega a la TV cada domingo, ¡y a la consola el resto de días!

PS2

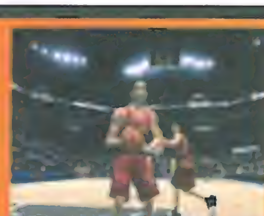
3 SMASH COURT TENNIS 2

El que fuera número uno de la ATP, Juan Carlos Ferrero, es todo un consolero de pro.

PS2

4 ESTO ES FÚTBOL 2004

El "Niño" Fernando Torres no es una estrella sólo por sus goles con el Atlético.



PS2, GC, XBOX

5 NBA LIVE 2004

Aunque Raúl López no fuera a los Juegos Olímpicos, ya es una estrella consolera

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO

→ PLAYSTATION 2

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2005 (!)	95
2 Pro Evol. Soccer 3	92
3 Eurocopa 2004	90
4 Esto es Fútbol 2003	89
5 Manager de Liga 2002	85

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Splinter Cell	94
3 Splinter Cell P.T.	93
4 Prince of Persia	93
5 Silent Hill 3	93

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk Underg.	91
2 SingStar	90
3 Aggressive Inline Skat.	90
4 EyeToy: Play	85
5 Time Crisis III	85

Shoot'em up	Puntuación
1 M. Honor Rising Sun	92
2 TimeSplitters 2	91
3 Rainbow Six 3	90
4 Half-Life	90
5 M. of Honor Frontline.	90

Lucha	Puntuación
1 Soul Calibur II	94
2 Tekken 4	92
3 Virtua Fighter 4 Evo.	91
4 Mortal Kombat D.A.	90
5 Tekken Tag Tournament	87

Acción	Puntuación
1 GTA Vice City	93
2 007: Todo o Nada	92
3 True Crime	92
4 Onimusha 3	91
5 The Getaway	91

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	91
2 Sly Raccoon	91
3 Haven	90
4 Ratchet & Clank 2	87
5 Pitfall	84

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 Los Sims Toman la...	86
3 Los Sims	84
4 Aliens vs. Predator	83
5 Worms 3D	83

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy X	96
2 Final Fantasy X-2	94
3 Dark Chronicle	91
4 Kingdom Hearts	90
5 Grandia II	83

Velocidad	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	96
2 Colin McRae 2005 (!)	94
3 Juiced	92
4 Burnout 3	92
5 Formula One 04	92

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2004	92
2 Virtua Tennis 2	91
3 NBA 2k4	88
4 NBA Street Vol. 2	88
5 Sm. Court Tennis 2	87

Imprescindibles
por orden alfabético

- COLIN McRAE 2005
- COMMANDOS 2
- FIFA 2005
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY X-2
- GRAN TURISMO 3
- GTA VICE CITY
- JAK & DAXTER
- METAL GEAR SOLID 2
- MEDAL OF HONOR R.S.
- PRO EVO. SOCCER 3
- PRINCE OF PERSIA
- SILENT HILL 3
- SOUL CALIBUR II
- SPLINTER CELL
- TEKKEN 4

El juego del mes

FIFA 2005

Ahora que ha comenzado la nueva temporada liguera ya andábamos todos deseando que saliera la nueva entrega de esta saga futbolera... y no es difícil saber por qué. La simulación ha mejorado sustancialmente con nueva opciones de estrategia y, por encima de todo, de control. Las plantillas, los equipos y las licencias vuelven a estar actualizados hasta el último segundo, y los comentaristas parecen sacados de la radio. Vamos, que una vez más este simulador cuenta con muchas posibilidades de convertirse en el auténtico rey del género.

Para locos del rally

COLIN MCRAE 2005

Un año más, el popular piloto escocés ha vuelto a poner su nombre y sus conocimientos a disposición del mundo consolero, y nos trae una espectacular entrega de su saga de rallies, en la que por fin hay juego online

Para gente con agallas

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Aunque la saga se haya pegado un cambio al cubo de Nintendo, los usuarios de PlayStation 2 ya tienen a su disposición esta entrega, que nos pone en la piel de un grupo de 8 supervivientes que debe huir de Raccoon City

→ GAMECUBE

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2005 (!)	95
2 ISS 2	87
3 Mundial FIFA 2002	82

Aventura	Puntuación
1 Metroid Prime	97
2 MGS: Twin Snakes	94
3 Resident Evil Zero	94

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk Underg.	91
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Sonic Mega Col.	81

Shoot'em up	Puntuación
1 Star W. Rebel Strike	95
2 Star Wars Rogue Leader	93
3 M. Honor Rising Sun	92

Lucha	Puntuación
1 Soul Calibur II	94
2 Mortal Kombat D.A.	90
3 S. Smash Bros. Melee	89

Acción	Puntuación
1 007: Todo o Nada	92
2 True Crime	92
3 Spider-Man 2	90

Plataformas	Puntuación
1 S. Mario Sunshine	95
2 Rayman 3	85
3 Sonic Adventure 2	85

Estrategia	Puntuación
1 Animal Crossing (!)	90
2 Pikmin	90
3 Los Sims Toman la...	86

Rol	Puntuación
1 Zelda: Wind Waker	95
2 FF: Crystal Chronicl.	90
3 Skies of Arcadia	84

Velocidad	Puntuación
1 Mario kart D. Dash!!	92
2 Need for Speed U.	92
3 F-Zero GX	90

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2004	92
2 NBA 2k3	89
3 NBA Street 2	88

Imprescindibles
por orden alfabético

- FIFA 2005
- FF CRYSTAL CHRONICLES
- METROID PRIME
- MGS: TWIN SNAKES
- RESIDENT EVIL ZERO
- SOUL CALIBUR II
- SPLINTER CELL
- SUPER MARIO SUNSHINE
- SW: REBEL STRIKE
- ZELDA: THE WIND WAKER

El juego del mes

ANIMAL CROSSING

Nunca antes habréis probado un juego tan simpático, innovador y entretenido como éste, en el que se sigue un poco la fórmula ideada para «Los Sims», pero con unos personajes la mar de graciosos y que os mantendrán pegados a la Cube todo el día.

LOS MEJORES

Las mejores máquinas recreativas del mundo

XBOX

Fútbol — Puntuación
1 FIFA 2005 — 95
2 ISS 2 — 82
3 Man. de Liga 2004 — 82

Aventura — Puntuación
1 Splinter Cell P.T. — 95
2 Splinter Cell — 95
3 MGS 2 Substance — 94

Varios — Puntuación
1 Tony Hawk Underg. — 91
2 Aggressive Inline Skat. — 90
3 Jet Set Radio Future — 78

Shoot'em up — Puntuación
1 Chron. of Riddick — 94
2 Halo — 93
3 M. Honor Rising Sun — 92

Lucha — Puntuación
1 Soul Calibur II — 94
2 Mortal Kombat D.A. — 90
3 Dead or Alive 3 — 82

Acción — Puntuación
1 GTA: Pack Doble — 95
2 Ninja Gaiden — 94
3 007: Todo o Nada — 92

Plataformas — Puntuación
1 Rayman 3 — 85
2 Blinx — 84
3 Pitfall — 84

Estrategia — Puntuación
1 Full Spect. Warrior — 92
2 Commandos 2 — 92
3 Los Sims Toman la... — 86

Rol — Puntuación
1 SW: Caballeros de la... — 93
2 Shenmue II — 90
3 Morrowind — 87

Velocidad — Puntuación
1 Colin McRae 2005 — 94
2 Juiced — 92
3 Burnout 3. — 92

Deportivos — Puntuación
1 Top Spin — 92
2 NBA Live 2004 — 92
3 NBA 2k4 — 88

Imprescindibles por orden alfabético

- CHRONICLES OF RIDDICK
- COLIN MCRAE 2005
- FIFA 2005
- GTA: PACK DOBLE
- HALO
- MGS 2 SUBSTANCE
- SOUL CALIBUR II
- SPLINTER CELL P. T.
- STAR WARS CABALL. ...
- NINJA GAIDEN

El juego del mes

FIFA 2005

La versión para la consola de Microsoft de este simulador de fútbol no sólo cuenta con unos gráficos algo más nítidos que sus hermanas de las otras consolas, sino que además este año tiene la novedad de incluir también un modo de juego a través de Xbox Live. ¡Esto va a resultar más emocionante que en la tele!

GAME BOY ADVANCE

Fútbol — Puntuación
1 FIFA 2004 — 88
2 ISS Advance — 86
3 No disponible — –

Aventura — Puntuación
1 Metroid Zero Miss. — 93
2 Splinter Cell P. T. — 88
3 Prince of Persia — 86

Varios — Puntuación
1 Tony Hawk 3 — 85
2 ChuChu Rocket! — 85
3 Pokémon Pinball — 82

Shoot'em up — Puntuación
1 Doom — 90
2 Duke Nukem Adv. — 80
3 Contra Alien Wars — 79

Lucha — Puntuación
1 SF Alpha 3 Upper — 90
2 DBZ Supersonic W. — 86
3 Final Fight One — 85

Acción — Puntuación
1 El Retorno del Rey — 86
2 Medal of H. Infiltrator — 86
3 Max Payne — 86

Plataformas — Puntuación
1 Super Mario Adv. 2 — 91
2 Yoshi's Island — 91
3 Donkey K. Country 2 — 90

Estrategia — Puntuación
1 Fire Emblem — 89
2 Advance Wars 2 — 89
3 Park Builder — 85

Rol — Puntuación
1 Zelda — 96
2 Final Fantasy Tactics — 93
3 Shining Force — 92

Velocidad — Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit — 95
2 V-Rally 3 — 92
3 F-Zero GP Legend — 90

Deportivos — Puntuación
1 Mario Golf — 89
2 Virtua Tennis — 86
3 Roland Garros 2002 — 85

Imprescindibles por orden alfabético

- DOOM
- F. FANTASY TACTICS
- FIRE EMBLEM
- MARIO KART
- METROID ZERO MISS.
- POKÉMON RUBÍ Y ZAF.
- SHINING FORCE
- S. MARIO ADVANCE 2
- YOSHI´S ISLAND
- ZELDA

El juego del mes

MARIO GOLF

Como ya es costumbre para los chicos de Nintendo, los usuarios de GBA también tienen su propia versión del juego de golf que reúne en un sólo cartucho a los personajes más emblemáticos del panorama nintendero. Mario, Luigi, Donkey y compañía se enfrentarán en un loco torneo plagado de modos de juego.

PSONE

Fútbol — Puntuación
1 Pro Evolution Soccer — 92
2 Esto es Fútbol 2 — 89
3 FIFA 2004 — 71

Aventura — Puntuación
1 Metal Gear Solid — 98
2 Resident Evil 3 Nemesis — 97
3 Resident Evil 2 (Plat.) — 97

Varios — Puntuación
1 Beatmania — 91
2 Manager de Liga 2001 — 85
3 Tony Hawk 3 — 80

Shoot'em up — Puntuación
1 Quake II — 94
2 Medal of Honor Und. — 88
3 Delta Force — 84

Lucha — Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum) — 96
2 Rival Schools — 94
3 Capcom vs SNK — 86

Acción — Puntuación
1 Dino Crisis 2 — 95
2 The Italian Job — 94
3 Syphon Filter 3 — 93

Plataformas — Puntuación
1 Crash Bandicoot 3 — 95
2 Abe´s Exoddus — 95
3 Harry Potter — 74

Estrategia — Puntuación
1 Red Alert — 90
2 Theme Park World — 88
3 Front Mission 3 — 88

Rol — Puntuación
1 Final Fantasy IX — 99
2 F. Fantasy VII (Platinum) — 96
3 Final Fantasy VI — 84

Velocidad — Puntuación
1 Gran Turismo 2 — 99
2 Colin McRae 2 — 94
3 World Touring Cars — 94

Deportivos — Puntuación
1 NBA Live 2002 — 89
2 KO Kings 2001 — 80
3 No disponible — –

Imprescindibles por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- PRO EVOLUTION SOCCER
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3
- TOMB RAIDER: TLR

El juego del mes

BEATMANIA

Parece que últimamente se han puesto muy de moda los juegos musicales, sobre todo los que hacen uso de periféricos curiosos y otras opciones. Pues este título tiene el honor de ser el primero que se embarcó en este mundillo, con una barbaridad de secuelas en Japón y un montón de fans también en nuestras fronteras.

ángeles y demonios
¿TIENES SUFICIENTES ÁGALLAS PARA SER PROTAGONISTA DE UNA NOVELA DE INTRIGA Y ACCIÓN?
Ahora puedes convertirte en un personaje de **Ángeles y demonios,** la esperada novela de Dan Brown, el autor de **El Código Da Vinci.** Sigue los pasos de los protagonistas. Comparte la aventura con otros jugadores. Y llega hasta lo más secreto de nuestra Historia. A ver si te atreves.
Entra en **www.angelesydemonios.net**
Umbriel

PERIFÉRICOS

Los mejores accesorios para sacarle el máximo partido a tu consola.

MEJORA TU CONSOLA

Para los más "retro"

■ **Nombre:** TimeMachine ■ **Compañía:** Gametech
■ **Consola:** GBA SP ■ **Precio:** 57 € (9.484 ptas.)

Últimamente la moda retro está pegando fuerte con eso de la serie Classic Nes, así que este mes os traemos un periférico para que vayáis un paso más allá. Lo encontraréis en **www.lik-sang.com** y consiste en un adaptador para que podáis usar sin problemas todos los cartuchos de la antigua NES en vuestra GBA SP. La única pega, como siempre, es su precio.

■ **Valoración:** ★★★★

800 balas... y puntero laser

■ **Nombre:** Laser Blaster P099L / X99L ■ **Compañía:** Logic3
■ **Consola:** PS2 y Xbox ■ **Precio:** 39,90 € (6.639 ptas)

Los aficionados a los juegos de disparos estamos de enhorabuena, porque Logic3 lanza una pistola de luz con todas las funciones imaginables... excepto la compatibilidad con teles de 100Hz: retroceso, pedal, cruceta integrada en el cañón y un comodísimo e infalible puntero láser para no fallar ni un solo tiro. La encontraréis en **www.hnostromo.com**.

■ **Valoración:** ★★★

Invierte en este mando

■ **Nombre:** Phoenix Pad ■ **Compañía:** Gamester
■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 15 € (2.495 ptas.)

De entrada, lo más atractivo de este pad para PS2 es su precio, ya que por la mitad de lo que vale un mando oficial, **www.nobilis-iberica.com** nos ofrece un pad más que fiable. Pero lo que más sorprende es su botón para invertir el control sin tener que entrar en el menú del juego.

■ **Valoración:** ★★★

La televisión portátil

■ **Nombre:** Wireless AV Displayer
■ **Compañía:** 3rd Party
■ **Consola:** GBA SP ■ **Precio:** 59 €

El funcionamiento de este invento es sencillo y útil: colocamos la consola en el soporte, conectamos cualquier señal RCA al emisor (la televisión, un DVD, otra consola...) y recibimos la señal en nuestra portátil. Si no os importa el precio lo podréis conseguir en la página web **www.lik-sang.com** .

■ **Valoración:** ★★★

NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	DRIVING FORCE El volante más real 149,99 € (24.956 ptas.)	SCORPION 2 Para tv de 100 Hz 43 € (7.155 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 30 € (4.992 ptas.)	UPXUS MEMORY CARD 16MB Megas económicos 30 € (4.992 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 28 € (4.659 ptas.)
PSONE	SPEEDSTER 3 Compatible con todo 79,65 € (13.253 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 2 pads por 16 € (2.990 ptas.)	MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180,24 € (29.989 ptas.)
GC	F. FEEDBACK WHEEL Con resistencia N.D.	NO DISPONIBLE	GC STARTER KIT Pad, cable y tarjeta 39 € (6.489 ptas.)	MEMORY CARD GC Tarjeta oficial 20 € (3.328 ptas.)	GBA CABLE Conecta GC con GBA 13 € (2.163 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	BERETTA 92 Compatible 100 Hz 99,95 € (+ House of Dead III) (16.630 ptas.)	CONTROLLER S Oficial, y más cómodo 39,99 € (6.654 ptas.)	THRUSTMASTER La más barata con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	DVD KIT Para poder ver pelis DVD 29,95 € (4.983 ptas.)

SÓLO EN... TOYS "R" US

DESDE EL 1 DE OCTUBRE, TUS NUEVOS POKÉMON PARA GBA

¡¡YA LA VENTA!!

¡¡RESERVA AHORA EL TUYO Y LLÉVATE DE REGALO ESTA CARPETA POKÉMON EXCLUSIVA!!

PROMOCIÓN VÁLIDA PARA LAS 1.500 PRIMERAS RESERVAS.

PLAYSTATION 2

Catwoman

PELEA CONTRA LAUREL HEDARE

Bueno, bueno. Este es el enfrentamiento final del juego, y tu rival será Laurel. Para empezar, da una patada a las cajas de cosméticos y así conseguirás cosas que puedes lanzarle. Cuando llegue al cincuenta por ciento de su salud, la lucha pasará al exterior y un helicóptero que se mueve en círculo empezará a dispararte. ¡Horror! Golpea los paneles de control del muro para hacer que caigan cosas. Sigue moviéndote mientras rompes todo lo que puedas. De esa manera tendrás más objetos que lanzar a Laurel. Con ese sistema puedes acabar con ella casi sin ningún problema. Ah, no te preocupes por los cambios de color que sufre el pelo de Laurel, en breve habrá sido noqueada y no le importará la pequeña broma que le gastaste...

Champions of Norrath

TENER MÁS HABILIDAD Y SUBIR DE NIVEL

Una vez que el juego ha comenzado y tienes el control del personaje, mantén presionados **L1**, **R2**, **▲** y **R3**. Con ello subirás al nivel 20 y también tendrás 999 puntos de habilidad.

Formula One 2004

ELEMENTOS OCULTOS

¿Quieres ser mejor que Fernando Alonso? Pues cumple estas tareas para conseguir unos cuantos extras.

- OTRA INTRO
En el modo Time Attack, supera el récord de Australia.

- JORDAN 191
Pásate la Temporada Arcade en primera posición.

- LOTUS 72E
Gana el campeonato de Simulación.

- WILLIAMS FW14B
Gana una carrera Arcade.

Madden 2005

TARJETAS OCULTAS

Si quieres obtener las tarjetas Madden ocultas, tienes que obtener los siguientes requisitos. ¿Listo para el partido?

TARJETA DE TRAMPA 195
Consigue oro en el minijuego Ground Attack.

TARJETA DE TRAMPA 197
Consigue oro en el minijuego Clutch Kicking.

TARJETA DE TRAMPA 199
Consigue oro en el minijuego Swat Ball.

TARJETA DE TRAMPA 208
Consigue oro en el minijuego Pocket Presence.

TARJETA DE TRAMPA 209
Consigue oro en el minijuego Trench Fight.

TARJETA DE TRAMPA 210
Consigue oro en el minijuego Precission Passing.

TARJETA DE TRAMPA 211
Consigue oro en el minijuego Coffin Corner.

TARJETA DE TRAMPA 260
Completa la situación

de juego de los Dallas Cowboys.

TARJETA DE TRAMPA 264
Completa la situación de juego de los San Francisco 49ers.

TARJETA DE TRAMPA 273
Completa la situación de juego de los Sant Louis Rams.

TARJETA DE JUGADOR 2
Consigue oro en el minijuego Clutch Kicking del modo All-Madden.

TARJETA DE JUGADOR 30
Consigue oro en el minijuego Coffin Corner dentro del modo All-Madden.

TARJETA DE JUGADOR 38
Consigue oro en el minijuego Ground Attack dentro del modo All-Madden.

TARJETA DE JUGADOR 42
Consigue oro en el minijuego Precission Passing dentro del modo All-Madden.

TARJETA DE JUGADOR 52
Consigue oro en el minijuego Swat Ball dentro del modo All-Madden.

TARJETA DE JUGADOR 99
Consigue oro en el minijuego Trench Fight dentro del modo All-Madden.

TARJETA DE JUGADOR 104
Consigue oro en el minijuego Clutch Kicking dentro del modo All-Madden.

TARJETA DE JUGADOR 147
Consigue oro en el minijuego Pocket Presence dentro del modo All-Madden.

BURNOUT 3

COCHES PESADOS

Si consigues los objetivos que aquí te indicamos, podrás utilizar nuevos vehículos de gran tonelaje en las carreras.

"PICKUP"
Consigue 1 millón de dólares.

COCHE DE CARRERAS CON TRACCIÓN A LAS 4 RUEDAS
Consigue 2 millones de dólares.

COCHE DE LUJO
Consigue 5 millones de dólares.

VEHÍCULO PESADO CON TRACCIÓN A LAS 4 RUEDAS
Consigue 10 millones de dólares.

CAMIONETA DEL EQUIPO B
Consigue 15 millones de dólares.

CAMIÓN DE MENSAJERÍA
Consigue 20 millones de dólares.

TAXI (ESTE SÍ QUE MOLA)
Consigue 50 millones de dólares.

BUS DE CIUDAD
Consigue 70 millones de dólares.

CAMIÓN DE LA BASURA
Consigue 90 millones de dólares.

CAMIÓN DE BOMBEROS

Para obtener este vehículo, hazte con los diez Titulares de Accidente. Para conseguirlos, tienes que obtener la cantidad necesaria de daño para cada una de las diez áreas específicas de cruces de choque.

COCHES DELUXE

Consigue el número necesario de medallas participando en el modo World Tour.

COMPACT
4 medallas de oro.

MUSCLE CAR
10 medallas de oro.

COUPÉ
15 medallas de oro.

DEPORTIVO
25 medallas de oro.

SUPER
32 medallas de oro.

COCHES PERSONALIZADOS

Cumple los siguientes objetivos en el modo World Tour para desbloquearlos:

COMPACT
Consigue 10.000 puntos Burnout.

MUSCLE CAR
Consigue 25.000 puntos Burnout.

CUPÉ
Consigue 50.000 puntos Burnout.

DEPORTIVO
Consigue 100.000 puntos Burnout.

SUPER
Consigue 200.000 puntos Burnout.

COUPÉ DEFINITIVO
Consigue medallas de oro en todos los cruces de choque.

COCHES ASESINOS

Consigue las embestidas que te indicamos para liberar el coche correspondiente.

COMPACT
Haz 15 embestidas.

MUSCLE CAR
Haz 30 embestidas.

CUPÉ
Haz 60 embestidas.

DEPORTIVO
Haz 100 embestidas.

SUPER
Haz 150 embestidas.

Mashed

DESBLOQUEARLO TODO

En el menú principal, introduce la siguiente combinación de botones: ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓. Así desbloquearás todo en el juego.

Psi Ops

TRUCOS EN EL TECLADO

En el menú principal, ilumina el apartado de Contenido Extra y pulsa el botón R1 para que

aparezca un teclado. Ahora escribe en él alguno de estos números para activar el truco correspondiente.
- TODOS LOS PODERES: **537893**
- SUPER PSI **456456**
- ANTIBALA **548975**
- MUNICIÓN ILIMITADA **978945**
- SIN CABEZA **987978**
- MISIÓN EXTRA 1 **020615**
- MISIÓN EXTRA 2 **05120926**
- MISIÓN EXTRA 3 **090702**
- MISIÓN EXTRA 4 **154684**
- MISIÓN EXTRA 5 **154897**
- MISIÓN EXTRA 6 **428584**
- MISIÓN EXTRA 7 **456878**
- MISIÓN EXTRA 8 **565485**
- MISIÓN EXTRA 9 **568789**
- MISIÓN EXTRA 10 **659785**
- MISIÓN EXTRA 11 **76635766**
- MISIÓN EXTRA 12 **9442662**
- MISIÓN EXTRA 13 **945678**
- MODO ARCADE **05051979**
- MODO COOPERATIVO **07041979**
- MODO OSCURO **465486**
- MODO SURVIVAL **7734206**
- SKIN: MARLENA EN BIKINI **135454**
- SKIN: SARA **135488**
- SKIN: TONYA **136876**
- SKIN: ENTRENAMIENTO 1 **196001**
- SKIN: ENTRENAMIENTO 2 **196002**
- SKIN: ENTRENAMIENTO 3 **196003**
- SKIN: ENTRENAMIENTO 4 **196004**
- SKIN: ENTRENAMIENTO 5 **196005**
- SKIN: ENTRENAMIENTO 6 **196006**
- SKIN: WEI LU **231324**
- SKIN: PYRO **231644**
- SKIN: MP1 **321646**
- SKIN: TRABAJADOR **364654**
- SKIN: SOLDADO **365498**
- SKIN: GENERAL PAYASO **431644**
- SKIN: SOLDADO QUEMADO **454566**
- SKIN: NICK DE INFILTRACIÓN

456498
- SKIN: GENERAL **459797**
- SKIN: SARA PSI **468799**
- SKIN: JOV LEONOV **468987**
- SKIN: NICK URBANO **484646**
- SKIN: MARLENA **489788**
- SKIN: BARRETT **497878**
- SKIN: SCORPION (sí, el de «Mortal Kombat») **546546**
- SKIN: NICK DE ENTRENAMIENTO **564689**
- SKIN: MP3 **654659**
- SKIN: SARANAE **65496873**
- SKIN: SARA SUICIDA **678999**
- SKIN: JACK **698798**
- SKIN: MP2 **698799**
- SKIN: NICK ESPECIAL **975466**
- SKIN: WEI LU DRAGÓN **978789**

Rainbow Six 3

■ PERSEGUIR A CRESPO

Ese es el objetivo final del juego. Tranqui, tronco, estamos aquí para ayudarte. Abre la

puerta de la derecha y dispara al tango que está justo en frente de ti, al otro lado de la puerta. Si te lanza una granada, muévete hacia atrás para evitar la detonación. En la sala hay otro tango a la izquierda del portal. Dispárale. Ahora, introdúcete un poco más en la sala. Allí hay unos cuantos enemigos más, así que lanza granadas de humo a modo de cobertura y elimínalos. En esa sala hay un enemigo escondido en el lado derecho. Más a la derecha, en la esquina, hay otro más. ¿Quieres más? Pues búscalos en el saliente de la izquierda y detrás de

las cajas. Una vez hayas eliminado a todos los tangos, pasa por la puerta de la esquina izquierda de la sala. En esta nuva sección, en la parte superior de las escaleras hay otro enemigo. Cuando te vea, lanzará una granada. Vuelve a la sala anterior para librarte. Echa un vistazo al portal y mata al enemigo de las escaleras rápidamente. Sube las escaleras y entra en la sala de la izquierda. Allí hay dos enemigos. Asómate y dales caña. Una granada atravesará la ventana que hay al fondo de la sala. Esquívala y ve a la primera ventana de la izquierda, pero no te acerques de frente. Prepara una granada (preferiblemente de fragmentación) y lánzala por la ventana hasta el camión que se ve abajo. Mira por la ventana para averiguar si has matado a los dos enemigos que había. Si no, dispárales rápidamente. Ahora entra en la sala desde la puerta que está en la habitación en la que te encuentras. Baja las escaleras de la derecha y llega hasta el camión. Cuando lo hagas, un enemigo aparecerá corriendo desde la derecha. Dispárale y atraviesa la puerta. En esta nueva zona, quédate en la esquina y haz zoom con tu arma. Cerca de ti hay un enemigo, dispárale. Espera unos segundos y aparecerá otro tango caminando al mismo sitio desde la derecha. Espera un poco más y otro enemigo aparecerá. Una vez no haya moros en la costa, muévete hasta las cajas que están en frente de ti. Se te informará de que Crespo ha llegado hasta su avión. Ahora, a tu derecha, mira hacia arriba, hacia el tejado del edificio. Deberías ser capaz de disparar al último enemigo desde ahí. Hazlo y habrás concluido por fin.

Resident Evil: OB.

■ COLLAGE DE PERSONAJES

Si quieres obtener un collage del personaje que estés controlando (Alissa, Cindy, David, George, Jim, Kevin, Mark o Yoko), tienes que pasarte tres escenarios con él / ella (500 puntos).

■ POPURRÍ DE EXTRAS

Aquí tienes una larga lista de los extras que puedes conseguir en la aventura, y también

la manera de hacerlo, ¿qué te creías?

IMAGEN RENDERIZADA DE LOS PERSONAJES
- Completa el escenario "Decisiones, decisiones" (500 puntos).

VOZ DE ALYSSA
- Encuentra todos los ítems especiales de Alyssa.

TRAJE DE ALYSSA: VESTIDO ROJO
- Consigue los ítems especiales de Alyssa: Vestido Rojo, Tacones, Lápiz de Labios Rojo.

TRAJE DE ALYSSA: ROPA INFORMAL
- Consigue los ítems especiales de Alyssa: Top de Ropa Deportiva, Pantalones Deportivos, Zapatillas, Gafas de Sol de Mujer.

BGM: COMBATE
- Completa los cinco escenarios.

BGM: BAJO EL PUNTO DE CONGELACIÓN
- Completa el escenario Bajo el Punto de Congelación.

BOB
- Completa el Outbreak con Mark (4000 puntos).

TRAJE DE CINDY: CONEJITO
- Consigue todos los ítems especiales de Cindy de conejito,

EL TONTOTRUCO

GTA Vice City

■ CURIOSIDADES PARA TOMMY

Ahora que se acerca la siguiente entrega de este clásico, vamos a repasar algunas de las bromitas que incluye el juego de Tommy Vercetti:
- Cuando veas la luna, utiliza un rifle de francotirador para dispararla. Podrás cambiarla de tamaño, como se ve en la captura que ponemos. ¡Y hay siete distintos!
- Ya sabes que a las pequeñas bromas en los juegos se las llama "Huevos de Pascua" o "Easter Egg" en inglés, ¿verdad? Pues bien, ve a la Isla del Oeste y al helipuerto de la oficina de noticias. Allí hay un VCN Maverick. Mira al este y verás un edificio grisáceo. Podrás comprobar que hay una ventana con un aspecto poco realista, a la izquierda. Todo lo que tienes que hacer es empezar en el lado opuesto del helipuerto, correr al otro y saltar hacia esa ventana. Llegarás a una pequeña sala con un podio y un huevo de Pascua con el mensaje "Happy Easter". ¿No querías un huevo de Pascua? ¡Pues ahí tienes uno de verdad!

- Mira en la calle donde se encuentra el famoso club Pole Position. Allí tienes una tienda de videojuegos donde puedes ver imágenes de El Burro, Kenji, Maria y Bola Ocho. Todos ellos son personajes de «Grand Theft Auto 3». Qué tiempos.

además del Lápiz de Labios Sexy, las Medias de Rejilla y los Tacones Altos.
TRAJE DE CINDY B
- Consigue la Camisa Azul Claro, las Gafas de Sol Guays, las Sandalias y los Pantalones Blancos (10.000 puntos)
VOZ DE CINDY
- Consigue todos los items especiales de Cindy.
DANNY
- Completa "Fuego del Infierno" y consigue la chapa de identificación de Ren (5000 puntos).
DANNY B
- Completa "Fuego del Infierno" con la chapa de identificación de Ren (5000 puntos).
VOZ DE DAVID
- Encuentra todos los ítems especiales de David.
BGM: DECISIONES, DECISIONES
- Completa el escenario "Decisiones, decisiones".
DOCTORES
- Completa "La colmena" con cualquier personaje (6000 puntos).
BGM: ETC
- Pásate cualquier escenario con 3000 puntos o más.
VOZ DE ETC
- Pásate cualquier escenario con 3000 puntos o más.
BOMBERO
- Pásate "Fuego del Infierno" con cualquier personaje (3500 puntos).
FRANK
- Pásate "Decisiones, decisiones" con George (3000 puntos).

VOZ DE GEORGE
- Consige todos los ítems especiales de George.
TRAJE DE GEORGE: "VERDADERA TERNURA"
- Encuentra los ítems Pantalones de Carga, Gafas de Sol Deportivas, Ropa Interior Marrón, Zapatos de Calle y Chubasquero Amarillo.
GILL
- Completa "Fuego del Infierno" y consigue la placa identificativa de Charlie (5000 puntos).
GILL: B
- Completa "Fuego del Infierno" con la placa

identificativa de Ren (5000 puntos).
GREG
- Completa el apartado "Decisiones, decisiones" en el modo Muy Difícil (10.000 puntos).
MODO DIFÍCIL
- Completa los cinco escenarios en dificultad Normal o Fácil.
BGM: FUEGO DEL INFIERNO
- Completa el escenario "Fuego del Infierno".
MODO INFINITO
- Completa todos los escenarios con un porcentaje del 100% para desbloquear la opción de Munición Infinita en la tienda (50.000 puntazos).
VOZ DE JIM
- Encuentra todos los ítems especiales de Jim.
TRAJE DE JIM: "ESTRELLA DEL BALONCESTO"
- Encuentra los siguientes ítems especiales: tanktop blanco, Zapatillas de Baloncesto Raras, Uniforme Favorito, Calzones Anchos y Pelota Autografiada.
VOZ DE KEVIN
- Encuentra todos los ítems especiales de Kevin.
TRAJE DE KEVIN: COWBOY
- Encuentra los siguientes ítems: Botas del Oeste, Camiseta Blanca, Cigarrillos, Vaqueros Azules, Cinturón de Piel y Sombrero de Cowboy.
VOZ DE MARK
- Enceuntra todos los ítems especiales de Mark.
TRAJE DE MARK
- Encuentra los siguientes items: Cinturón Marrón, Pantalones Cortos, Polo y Deportivas.
MONICA
- Completa "Bajo el Punto de Congelación" con Yoko (5000 puntos).
MR. COLOR (MR. VERDE, MR. NEGRO, MR. AZUL, MR. ROJO Y MR. ORO)
- Consigue todos los ítems especiales (ojo, necesitas nada menos que 100.000 puntos).
MODO SIN COMPAÑERO
- Pásate todoslos escenarios en modo Difícil (10.000 puntos).
ENFERMERAS 1 Y 2
- Completa "La colmena" en modo Difícil (5000 puntos).
BGM: OUTBREAK
- Pásate el escenario "Epidemia".
GENTE DE RACCOON CITY
- Completa todos los escenarios (10.000 puntos).
PETER
- Pásate "Decisiones, decisiones" en modo

Difícil (3000 puntos).
OFICIALES DE POLICÍA (ERIC, ELLIOTT, HARRY)
- Pásate "Epidemia" en modo Difícil (5000 puntos).
OFICIALES DE POLICÍA (RAYMOND, AARON, DORIAN, ARTHUR)
- Pásate "Epidemia" con cualquier personaje (5000 puntos).
BGM: THE HIVE
- Pásate el escenario "La Colmena".
MIEMBRO DE LAS FUERZAS ESPECIALES
- Completa todos los escenarios con todos los personajes.
UBCS (1 Y 2)
- Completa "Decisiones, decisiones" con cualquier personaje (8000 puntos).
MODO MUY DIFÍCIL
- Pásate los cinco escenarios en modo Difícil.
WILL
- Completa "Epidemia" en modo Muy Difícil (3000 puntos).
YOKO ESPECIAL
- Acaba el escenario "Epidemia" con Yoko (8000 puntos).
VOZ DE YOKO
- Consigue todos los ítems especiales de Yoko.
TRAJE A DE YOKO
- Consigue los ítems Uniforme de Ejercicio, Zapatos de Ejercicio, Pantalones Cortos de Gimnasia.
TRAJE B DE YOKO
- Consigue los siguientes objetos para obtenerlo: Zapatillas Monas, Vestido de Color Verde de Una Pieza.

Star Ocean

RECOMPENSAS POR COMPLETAR

Si completas un determinado porcentaje de la Colección de

Combate en este juego de rol podrás conseguir bonificaciones.
MODO DE DIFICULTAD UNIVERSO
- Completa el 30%.
SOUND TEST DE LAS CANCIONES
- Completa el 60%.
DIFICULTAD CUARTA DIMENSIÓN
- Completa el 70%.
MODO AUTO COMPLETO
- Completa el 95%.

Star Wars: Battlefront

CONSEJOS GALÁCTICOS

Aquí tienes una serie de consejitos que te pueden venir muy bien en las batallas. Nos los

ha soplado el maestro Yoda directamente...
- Recuerda que cuantos más soldados de tu grupo se encuentren en una base enemiga, más rápido la conquistaréis. Si te quedas tú solo, la conquista tardará demasiado y pueden matarte antes de que termines.
- En escenarios como Hoth, que son muy grandes, utiliza los vehículos (los Tauntaun en este caso), aunque tardes un poco en encontrarlos. Al final irás mucho más rápido.
- Recuerda que la artillería sencilla de los soldados de a pie

no puede derribar vehículos como AT- ATs y demás. Necesitas, como mínimo un bazooka, pero la munición de este es muy limitada. Lo más aconsejable es usar torretas de posición o un vehículo con cañones. Fíjate si en los objetivos de misión te indican si has de destruir los vehículos rivales. En ocasiones, pueden suponer el 50% de la victoria.
- Los personajes especiales no pueden morir. Si son tus rivales, no pierdas el tiempo intentando matarlos. Además, tampoco son demasiado trascendentales en los combates.
- Acostúmbrate a utilizar la voltereta lateral. Tus enemigos son eficaces, pero se despistan un poco cuando haces ese movimiento, con lo que puedes ganar tiempo.
- Si vas a jugar en solitario, es conveniente que uses el soldado normal. El resto de la tropa es para tareas muy concretas y no suele tener mucha munición. Como la mayor parte del peso de la misión va a recaer sobre tí (¡si es que eres el más machote!), lo mejor es tener un soldado equilibrado.

EL TONTOTRUCO

Final Fantasy X-2

LAS MÁS BAILONAS

Jo, jo, hemos encontrado un [illegible] en este "parche" de juego. [illegible] el minijuego de baile. [illegible] que dentro de él se te dan unas instrucciones muy precisas acerca de lo que tienes que hacer para que todo salga bien, ¿no? Bueno, pues pasando del tema... Tan pronto como el minijuego empiece, no pares de presionar los botones Triángulo, Círculo, X y Cuadrado de forma simultánea. Haz esto hasta que el minijuego se acabe. El resultado será que obtendrás más de quinientos puntitos por hacer un poco de trampa. Oye, a veces ser así de "chungo" mola.

LA SOMBRA MISTERIOSA

En la parte donde Yuna cae en la Planicie encontrará a un hombre llamado Shuyin, que se parece sospechosamente a Tidus... Nooj y Gippal interrumpen la escena y después caen en las esferas escarlata 2 y 3. Después de eso, Yuna se queda sola en la Llanura, y tras un pequeño diálogo dirá que está sola. Presiona X y oirás un silbidito familiar. Presiona X tres veces más para salir de la escena. Aparecerá la sombra de un tipo parecido a Tidus. ¿Expediente X? [illegible]

¿aún no reciclas?
sólo en Daily Price compramos tus cds, dvds y videojuegos.
SAVE THE PLANET
DAILY PRICE
Compra-Venta
al mejor precio diario
SAVE YOUR MONEY
más diversión por menos dinero
BUSCA TU TIENDA MÁS CERCANA E INFÓRMATE
902 157 418
CENTRAL DE FRANQUICIAS
www.daily-price.es

GAMECUBE

Catwoman

CÓMO VENCER FÁCILMENTE EN LA PELEA FINAL

Mira en la sección de trucos para Playstation 2. En ella hemos incluido una serie de estrategias acerca de cómo vencer a la pérfida Laurel. Al tratarse de conversiones directas, estas estrategias funcionan también en la versión de GameCube. Síguelas para triunfar en la pelea final y así pasarte el juego. ¡Miau!

Mario Golf: Toadstool Tour

MÁS CAMPOS

Cumple estas tareas para desbloquear

nuevos campos. Estos no son sencillitos, así que ándate con mucho ojo, ¿vale?

ARENAS MOVEDIZAS
- Gana el torneo Chep-Chep.

BAHÍA BLOOPER
- Gana el torneo Sands Classic.

TIERRAS DE BOWSER
- Gana la Invitación de Peach en el modo Torneo.

Mario Kart Double Dash!!

LOS FANTASMAS EN LAS CARRERAS

Es posible desbloquear los fantasmas de los programadores corriendo en cada circuito, para ver si eres capaz de superar sus tiempos. Para que esto suceda, consigue un tiempo inferior a los siguientes para liberar el fantasma correspondiente. Aquí están los tiempos:

CIRCUITO
Tiempo

PARQUE BEBÉ
1 minuto 14 seg.

CASTILLO DE BOWSER
2 minutos 47 seg.

CRUCERO DAISY
1 minuto 55 seg.

JUNGLA DINO DINO
2 minutos 3 seg.

MONTAÑA DK
2 minutos 15 seg.

DESIERTO SECO
1 minuto 53 seg.

CIRCUITO LUIGI
1 minuto 29 seg.

CIRCUITO MARIO
1 minuto 44 seg.

PUENTE CHAMPIÑÓN
1 minuto 34 seg.

CIUDAD CHAMPIÑÓN
1 minuto 53 seg.

PLAYA PEACH
1 minuto 15 seg.

CARRETERA ARCOIRIS
3 minutos 19 seg.

TIERRA SORBETE
1 minuto 28 seg.

ESTADIO WALUIGI
2 minutos 2 seg.

COLISEO WARIO
2 minutos 24 seg.

CIRCUITO YOSHI
2 minutos 2 seg.

EL TONTOTRUCO

Pokémon Colosseum

EL TRUCO DE LA MASTER BALL

Mmm. ¿Esto debería ser un truco destacado o un Tontotruco? Bueno, como se trata de un fallo del juego, lo pondremos en esta sección, pero desde luego es muy útil. En primer lugar, necesitas tener dos Pokémon activos para que este truco funcione. En el turno de tu primer Pokémon, señala con una Master Ball a cualquier Pokémon Oscuro. En el turno del segundo Pokémon accede al menú de ítems. Usando los botones X o Y de tu mando, cambia la posición de tu Master Ball con la de otra Pokéball que tengas en tu inventario. Sal de ahí y haz que tu segundo Pokémon realice cualquier acción. Tu Master Ball capturará al Pokémon Oscuro sin fallar. Lo más interesante es que, en el siguiente turno, podrás comprobar cómo has conservado la Master Ball, a pesar de que se suponía que la habías gastado en el turno anterior. Este truco no sólo funciona con las Master Ball, sino que lo hace con cualquier tipo de Ball que quieras duplicar. Je, je, ya te dijimos que iba a resultar útil, amiguete...

Rainbow Six 3

LA MISIÓN FINAL: PERSEGUIR A CRESPO

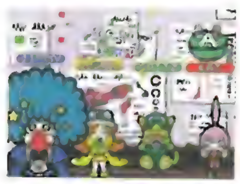
¿Cómo lo llevas, soldado? ¿Has logrado avanzar mucho en esta interesante aventura? Si has llegado al momento justo en el que tu misión consiste en perseguir a Crespo, tu respuesta tiene que ser afirmativa. Esa es la misión final del juego y la puedes realizar siguiendo los pasos que hemos indicado para este juego en la sección de trucos para Playstation 2. Somos muy buenos, pero es que nos sale del natural, muchachos...

Wario Ware

LOS SECRETOS MÁS CHIFLADOS

¡Qué locura de juego! Por si no se bastara por sí solo, además esconde un montón de secretillos que puedes descubrir si cumples todas las tareas que te indicamos a continuación. ¡No te olvides de ninguna!

- Para abrir la última puerta de la modalidad para un jugador tienes que conseguir una rosa en todos los minijuegos del modo Práctica. Detrás de esa puerta está la posibilidad de jugar a todos los minijuegos una vez. Obtienes puntos por aquellos en los que tengas éxito.
- Si lo que quieres es el Sound Test disponible desde el menú de opciones, juega a todos los modos multijugador como mínimo una vez.
- Para las descripciones de los personajes, el modo difícil, el juego de Géneros Mezclados, películas y un modo de juego especial, completa la primera puerta del juego. ¡Fácil!



TRUCOS A LA CARTA

Metroid Prime

Lolo (Cádiz)

¡Hola, hola! ¿Cómo lleváis eso de currar entre tantas joyas? En particular yo estoy "flipao" con una: «Metroid Prime» para GameCube. Ya me lo he pasado y he visto el final, claro, pero he leído por ahí que existe más de un final. Me lo paso varias veces, pero a mí siempre me sale el mismo. ¿Qué es lo que hago mal? ¡Gracias, "apañeros"!

Pues exactamente hay tres (zri, que dicen los ingleses) finales distintos. Para ver el normal (que seguramente sea el que tú hayas visto), tienes que pasarte el juego habiendo completado un 74% del mismo o menos. Para el segundo final, tienes que completar la aventura en un porcentaje que va del 75 al 99%. Y, por último, para el final definitivo, has de completar el juego al 100%. No es fácil, pero tampoco la recompensa es pequeña, ¿eh?

Metal Gear Solid: Twin Snakes

Mauricio Martínez (San Sebastián)

¿Qué tal? Estoy jugando al «Metal Gear» de GameCube y me gustaría saber cuáles son los personajes ocultos que hay en el juego. Gracias y un saludo.

Bueno, no hay exactamente personajes ocultos. Más bien tienes trajes especiales para personajes que ves en el juego. Por un lado está el Ninja Carmesí. También están Meryl en traje de infiltración y el gran clásico, Snake de esmoquin. En cualquier caso, para verlos necesitas pasarte el juego dos veces. ¿Tú podrás hacerlo?

Resident Evil Zero

Tomás Guzmán (Salamanca)

Qué pasa, viciados. A ver si me podéis echar un cable con este juego. Necesito saber qué botones hay que pulsar en el puzzle del dique, ese en el que te dicen que lo tienes que activar pulsando sólo tres botones. ¿Cuáles son?

No hay que precuparse. El orden es este: presiona el botón que está encima del botón superior izquierdo. Luego, pulsa el botón que está encima del botón inferior izquierdo. Por último, presiona el botón que está arriba y a la izquierda del botón inferior derecho. Se acabó el puzzle.

COMPLETA TU COLECCIÓN

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE HOBBY CONSOLAS

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99€ cada uno + gastos de envío*

■ Pro Evolution 3 vs FIFA 2004. Reportaje exclusivo de Jade Empire
■ Guía Completa de Soul Calibur 2. Preestreno de El Retorno del Rey.

■ Prince of Persia, review en exclusiva. Reportaje Tokyo Game Show 2003.
■ Superpóster El Señor de los Anillos. En primicia: Killzone para PS2.

■ Todo sobre Final Fantasy X-2 y FF Crystal Chronicles. Especial 2004.
■ Póster Need For Speed y True Crime. Más de 500 trucos y claves.

■ Driver 3, reportaje primer contacto. Guía de Compras navideñas.
■ Póster Final Fantasy XII. Guía completa de Medal of Honor RS.

■ Splinter Cell Pandora Tomorrow, preestreno mundial. Análisis FF X-2
■ Poster Resident Evil Outbreak y WWX Rumble. Especial Trucos.

■ Reportaje Los Últimos Samurais. Informe sobre las nuevas consolas.
■ Análisis de James Bond 007, FF Crystal Chronicles, Metal Gear TS...

■ Metal Gear 3, nuevas imágenes. Reportaje de Resident Evil 4 y SH 4.
■ Póster doble de R: Racing. Guía completa de 007 Todo o Nada.

■ Spiderman 2, exclusiva mundial. Reportaje: los Mejores de 2003.
■ Póster doble de Driv3r. Reportaje: The Getaway 2, Killer 7 y 100 balas.

■ Lo mejor del E3: Final Fantasy XII, Zelda, Halo 2, Metal Gear 3, etc.
■ Póster de Splinter Cell y FF XII. Análisis de Gran Turismo 4 Prólogo.

■ GTA San Andreas: reportaje en exclusiva mundial y póster doble.
■ Reportaje Juegos de Coches. Análisis de Onimusha 3 y Driver 3.

■ Reportaje El Señor de Los Anillos: Todo sobre La Tercera Edad, el nuevo juego de rol de esta saga.
■ Poster de Spider-Man 2 y Catwoman. Reportaje de Tekken 5.

■ Fiebre de tuning: Los coches de tus sueños, en el análisis de Juiced.
■ Póster doble de Juiced y Burnout 3. Reportaje de FIFA 2005. Preestrenos: Silent Hill 4 y Colin 2005.

¡Y ahora pide tu archivador por sólo 9 euros!

Y si quieres tener todos tus ejemplares de Hobby Consolas a mano consigue tu archivador por sólo 9 €.
(gastos de envío incluidos)

HOBBY CONSOLAS

• Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ por ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
• No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A.
Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid

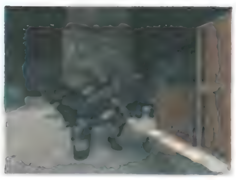
XBOX

Catwoman

EL JEFE FINAL
Pues se trata de esa malvada mujer llamada Laurel Hedare. Para saber cómo vencerla, mira los trucos de este juego en el apartado de PlayStation 2.

Tom Clancy's Rainbow Six 3

LA FASE FINAL: LA PERSECUCIÓN COTRA CRESPO
Justo antes de finalizar el juego tienes que perseguir a Crespo. No te confíes, aún quedan muchos tangos por eliminar. Si quieres salir victorioso en esta última empresa, mira en la sección de trucos para PlayStation 2 de este mismo juego.



Rallisport Challenge 2

HACER SONAR EL CLAXON
Mientras estás condiciendo en mitad de una partida, presiona el stick analógico derecho para que suene el ruido típico de un claxon. En fin, por si se te cruza alguna ovejita despistada...

USAR UN COCHE DE OTRA CLASE
Este es un truquito que sólo sirve para el modo online, pero del que puedes sacar mucho. Para hacerlo, tienes que configurarte como el servidor de la partida. Comienza el juego con la modalidad o en la que quieras correr. A continuación ve a la pantalla de configuración del juego y selecciona la clase de vehículo que quieres usar. Seguidamente, pulsa el botón B para volver al recibidor de la partida. Ahora, ve a la pantalla de selección de coche y podrás elegir un coche de otra modalidad para su uso en la que hayas seleccionado tú. ¿A que así da gusto?

Samurai Warriors

PERSONAJES DESBLOQUEABLES
Esto es lo que tienes que hacer para conseguir los diferentes personajes extra:
- ESPECIAL: AÑADIR MUERTE A TUS ARMAS
Encuentra todos los volúmenes del Libro de los Cinco Anillos.
- GOEMON
Pásate la campaña de Okuni.
- KEICHA MAEDA
En el modo historia de Kenshin Uesugi, en el ataque de Gifu, no elimines a Keiji. Luego, pásate el juego.

- KUNOICHI
Pásate las campañas de Hanzo Hattori y Shingen.
- MAGOICHI
Pásate todas las campañas.
- MASAMUNE DATE
Pásate dos modos Historia.
- NOBUNAGA ODA
Pásate las campañas de Oichi, Noh y Magoichi.
- NOH

Pásate la campaña de Ranmaru Mori.
- OKUNI
Pásate la campaña de Keiji Maeda.
- RANMARU MORI
Pásate la campaña de Matsuhide Akechi.
- SHINGEN
Pásate la campaña de Sanada.

LUCHAR CON LU BU
Este es un personaje proveniente de la saga «Dynasty Warriors». Para luchar con él, alcanza el subnivel 30 en el abismo del modo Survivor. Su posición está marcada con un cuadrado azul en el mapa. Lucha con él.

GENERALES CON NOMBRE
Crea un general y dale uno de estos nombres para mejorar el estatus que corresponda:
DAMASCUS
Todos.
DOJI
Todos.
GUAN YU
Espada, Naginata, Caballo y Arquería.
HONDA
Poder de ataque con la espada.
KABUKI
Lanza, naginata.
KATO
Espada y poder de ataque con la lanza.
KOJIRO
Arma.
KONDO
Ataque con lanza, defensa.
KOTAROU
Espada y poder de ataque con el caballo.
MUSASHI
Todos.
MUSASIBOU
Espada, lanza y caballo.
OKITA
Espada, lanza.
OYU
Lanza, caballo y arquería.

SAKAMOTO
Espada, lanza.
SAKON
Espada, lanza.
SASAKI
Ataque de lanza y rango de defensa.
SHIZUNA
Salto, velocidad y arquería.
ZHANG FEI
Lanza.

Star Wars: Battlefront

CONSEJOS
En la sección de trucos para PlayStation 2 hemos puesto unos cuantos consejos que sirven también para la versión Xbox. No te los pierdas, o el Lado Oscuro acabará contigo.

Sudeki

LOS TEMPLOS DE LOS TOTEMS
¿Estás interesado en encontrar todos los totems que hay en el juego? Bien, entonces sigue nuestras indicaciones para llegar a sus respectivos templos. ¡No hay pérdida, chico!

LOS TEMPLOS DE ÁGUILA
- Haskilia
Después de la Playa del Agua Brillante, pero antes del templo donde luchaste con el ogro y Tetsu da a Talsu primer Ataque Espiritual.
- Akloria
En los Abismos de Fuego, cerca de la Roca del Águila.

LOS TEMPLOS DE LOBO
- Haskilia
Después de la granja de Nolan pero antes de las cajas grandes que bloqueaban el paso hacia el Condado de Parham.
- Akloria
La ruta hacia el Cañón del Diablo se abre hacia una bifurcación. Toma el camino de la izquierda.

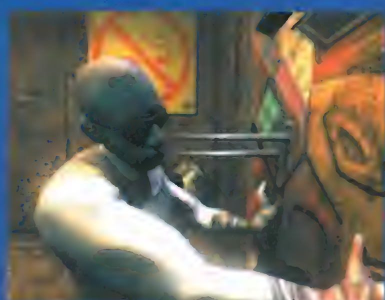
LOS TEMPLOS DE GATO
- Haskilia
En el camino a Shadani-Mo, después de un punto de salvado, antes de Valle Woluf, donde recibías el primer Ataque Espiritual de Ailish.
- Akloria
La ruta hacia el Cañón del Diablo, en un camino lateral, al lado de un muro.

LOS TEMPLOS DE DRAGÓN
- Haskilia
Depués de Rivet Point, en el camino hacia Trasentia.
- Akloria
Justo después del Templo de Lobo de Akloria habrá una escalera, que te lleva hasta otra escalera del templo.

EL TONTOTRUCO

Chronicles of Riddick

UN INVITADO SORPRESA
Cuando llegues a "Pigsville" (ya sabes, la zona donde se encuentran los guardas), después de hablar con Pope Joe, continúa hasta la zona de las duchas. Una vez la dejes y entres en el primer pasillo, gira a la derecha y ve hacia la zona de puertas, al final del recibidor. Son los cuartos individuales de los guardas. Ve a la primera sala a la derecha (en la placa pondrá "Keenan") y toca el timbre. Oirás una voz, a la que parece entendérsele decir "Vatar". Vatar era el villano principal de «Enclave» (otro juego hecho por Starbreeze, los creadores de este juego) y la voz tan extraña que oyes es la de un Goblin, un enemigo de las fuerzas de Vatar. ¿Cómo habrá llegado hasta aquí ese tío?



PLAYSTATION

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

■ CARTAS DE CRIATURAS

Ve a la pantalla de passwords e introduce alguno de estos. Con ellos te convertirás en el duelista más chachi de tu barrio.

- MUÑECA PÍCARA
91939608
- AGUA DE RAÍZ
39004808
- KAISER
26378150
- FUERZA RYU-KINSHIN

24611934
- CALAVERA PÁJARO ROJO
10202894
- SOGEN
86318356
- CHISPAS
76103675
- ORO DE ACERO GROTTO Nº 1
29172562
- ORO DE ACERO GROTTO
15023985
- ESPADA DE LA DESTRUCCIÓN OSCURA
37120512
- TERRA EL TERRIBLE
63308047
- LA BESTIA GUSANO
06285791
- TONGYO
69572024
- COCODRILO DE DIBUJOS
59383041
- MAESTRO DE LAS TRAMPAS
46461247
- PÁJARO TORTUGA
72929454
- CETROS LARGOS GEMELOS Nº 2
29692206
- TYHONE Nº 2
56789759
- GUERRERO DE LOS DIABLOS DESCONOCIDO
97360116
- URABI
01784619
- CUERVO COLALÁTIGO
91996584
- DRAGÓN ALADO Nº 1
87796900
- BRUJA DEL BOSQUE NEGRO
78010363
- FANTASMA
36304921
- YAMI
59197169
- REINA PÁJARO
73081602
- OOKAZI

19523799
- AMEBA
95174353
- ANATSU
48365709
- INSECTO BÁSICO
89091579
- CIBER SAURUS
89112729
- AGUJERO NEGRO
53129443
- MAGO NEGRO
46986414
- TESORO DE DRAGÓN
01435851
- TRAMPA FALSA
03027001
- DESCANSO ETERNO
95051334
- KRAKEN DE FUEGO
46534755
- TORTUGA GIGANTE QUE SE ALIMENTA DE LAS LLAMAS
96981563
- LOBO GIGATECH
08471389
- GRAN BLANCO
13429800
- HANE-HANE
07089711
- CUERNO DE LUZ
38552107
- ARAÑA CAZADORA
80141480
- MEDUSA
14851496
- KURAMA
85705804
- TANQUE LABERINTO
99551425
- KUMOOTOKO
56283725
- MAHA VAILO
93013676
- COMEDOR DE HOMBRES
93553943
- MASCARA DE LA OSCURIDAD
28933734
- MAESTRO Y EXPERTO
75499502
- MEDA MURCIELAGO
76211194
- PEZ DE METAL
55998462
- MINAR
32539892
- HUEVO MONSTRUO
36121917
- OVEJA MÍSTICA
83464209
- MARIONETISTA MISTERIOSO
54098121
- ELFO MISTICO
15025844

GB ADVANCE

Pokémon Versión Rojo Fuego / Verde Hoja

LAS EVOLUCIONES

¡Han vuelto, amigos! Ya están aquí los dos nuevos juegos de Pokémon y, por supuesto, ya está aquí la guia de tita Hobby Consolas. Podéis ver a qué evoluciona cada Pokémon y el nivel necesario. En esta ocasión nos ocuparemos de las especies de Kanto. ¡A por todas!

001- BULBASAUR
Evoluciona a Ivysaur.
Nivel necesario: 16.
002- IVYSAUR
Evoluciona a Venusaur.
Nivel necesario: 32.
003- VENUSAUR
No evoluciona.
004- CHARMANDER
Evoluciona a Charmeleon.
Nivel necesario: 16.

005- CHARMELEON
Evoluciona a Charizard.
Nivel necesario: 36.
006- CHARIZARD
No evoluciona.
007- SQUIRTLE
Evoluciona a Wartortle.
Nivel necesario: 16.
008- WARTORTLE
Evoluciona a Blastoise.
Nivel necesario: 36.
009- BLASTOISE
No evoluciona.
010- CATERPIE
Evoluciona a Metapod.
Nivel necesario: 7.
011- METAPOD
Evoluciona a Butterfree.
Nivel necesario: 10.
012- BUTTERFREE
No evoluciona.
013- WEEDLE
Evoluciona a Kakuna.
Nivel necesario: 7.
014- KAKUNA
Evoluciona a Beedrill.
Nivel necesario: 10.
015- BEEDRILL
No evoluciona.
016- PIDGEY
Evoluciona a Pidgeotto.
Nivel necesario: 18.
017- PIDGEOTTO
Evoluciona a Pidgeot.
Nivel necesario: 36.
018- PIDGEOT
No evoluciona.
019- RATTATA
Evoluciona a Raticate.
Nivel necesario: 20.
020- RATICATE
No evoluciona.
021- SPEAROW
Evoluciona a Fearow.
Nivel necesario: 20.
022- FEAROW
No evoluciona.
023- EKANS
Evoluciona a Arbok.
Nivel necesario: 22.
024- ARBOK
No evoluciona.
025- PIKACHU
Evoluciona a Raichu.
Necesario: Piedra Trueno.

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

MÁS OPORTUNIDADES

Para conseguir una oportunidad extra completa el minijuego que corresponda de «Mario Golf: Toadstool Tour» para GameCube y conecta «Mario Golf: Advance Tour» para transferir los datos.
- Completa la práctica de Putting en Experto.
- Completa la práctica de Tiro en Experto.
- Completa la práctica de Acercamiento en Experto.
- Vence a Boo en un combate de personaje.
- Vence a Bowser Jr. en un combate de personaje.
- Vence a Mario Oscuro en un combate de personaje.
- Vence a Petey Piraña en un combate de personaje.
- Gana el Torneo Bowser con tu personaje.

PERSONAJES ESTRELLA

Si quieres liberar a los personajes estrella de Mario, Peach, Yoshi y Donkey Kong en el modo Partida Rápida, véncelos en un combate de personaje.

PERSONAJES OCULTOS

Conecta este juego con «Mario Golf: Toadstool Tour» de GameCube tras haber cumplido los siguientes objetivos para obtener unos cuantos personajes más.
BOWSER: Consigue 81 placas de Birdie y transfiérelas.
LUIGI: Transfiere EXP.
WALUIGI: Consigue 27 placas especiales.
WARIO: Transfiere 54 placas de Birdie.

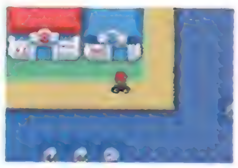
CAMBIAR EL NOMBRE DE TU COMPAÑERO

Gana el Torneo Links y ve a la habitación de tu compañero. Mira a la lámpara y presiona el botón A. Tu compañero te ofrecerá cambiarle el nombre. No es algo obligatorio, pero mola hacerlo.

026- RAICHU
No evoluciona.
027- SANDSHREW
Evoluciona a Sandslash.
Nivel necesario: 22.
028- SANDSLASH
No evoluciona.
029- NIDORAN (H)
Evoluciona a Nidorina.
Nivel necesario: 16.
030- NIDORINA
Evoluciona a Nidoqueen.
Necesario: Piedra Lunar.
031- NIDOQUEEN
No evoluciona.
032- NIDORAN (M)
Evoluciona a Nidorino.
Nivel necesario: 16.
033- NIDORINO
Evoluciona a Nidoking.
Necesario: Piedra Lunar.
034- NIDOKING
No evoluciona.
035- CLEFAIRY
Evoluciona a Clefable.
Necesario: Piedra Lunar.
036- CLEFABLE
No evoluciona.
037- VULPIX
Evoluciona a Ninetales.
Necesario Piedra Fuego.
038- NINETALES
Evoluciona a: Nada
122- MR. MIME
No evoluciona.
123- SCYTHER
Evoluciona a Scizor.
Necesario: Cambiarlo Abrigo de Metal.
124- JYNX
No evoluciona.
125- ELECTABUZZ
No evoluciona.
126- MAGMAR
No evoluciona.
127- PINSIR
No evoluciona.
128- TAUROS
No evoluciona.
129- MAGIKARP
Evoluciona a Gyarados.
Nivel necesario: 20.
130- GYARADOS
No evoluciona.

131- LAPRAS
No evoluciona.
132- DITTO
No evoluciona.
133- EEVEE
Evoluciona a Vaporeon, Jolteon, Flareon, Espeon, Umbreon. Necesario: Piedra Agua para Vaporeon, Piedra Trueno para Jolteon, Piedra Fuego para Flareon, felicidad + subida de nivel durante el día para Espeon, felicidad + subida de

nivel durante la noche para Umbreon.
134- VAPOREON
No evoluciona.
135- JOLTEON
No evoluciona.
136- FLAREON
No evoluciona.
137- PORYGON
No evoluciona.
138- OMANYTE
Evoluciona a Omastar.
Nivel necesario: 40.
139- OMASTAR
No evoluciona.
140- KABUTO
Evoluciona a Kabutops.
Nivel necesario: 40.
141- KABUTOPS
No evoluciona.
142- AERODACTYL
No evoluciona.



143- SNORLAX
No evoluciona.
144- ARTICUNO
No evoluciona.
145- ZAPDOS
No evoluciona.
146- MOLTRES
No evoluciona.
147- DRATINI
Evoluciona a Dragonair.
Nivel necesario: 40.
148- DRAGONAIR
Evoluciona a Dragonite.
Nivel necesario: 55.
149- DRAGONITE
No evoluciona.
150- MEWTWO
No evoluciona.
151- MEW
No evoluciona.

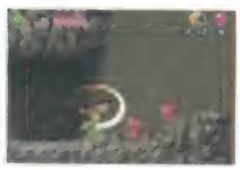
ALGUNOS CONSEJOS

- Examina el tipo al que pertenece tu Pokémon. Según él, será más vulnerable a unos ataques que a otros.
- No te centres en mejorar unos pocos Pokémon. A veces necesitarás uno de un tipo determinado para vencer a otro. Intenta tener una selección lo más variada posible.
- No es bueno evitar los combates. Cuanto más luchen tus mascotas, más fuertes se harán.

Tak y el Poder Juju

CÓMO VENCER A TLALOC

Esta es la jefa final del juego. En realidad no es demasiado difícil de derrotar. La única arma que puedes utilizar contra ella es el Poder Juju. Carga la energía y mantenla, no la sueltes aún. Tlaloc lanzará varios ataques, como bolas eléctricas (simplemente, sáltalas o esquívalas), tres rayos simultáneos desde el fondo (corre hacia la única zona que no se ve afectada) y, finalmente, los rayos consecutivos. Espera a que termine este ataque y avanza. Para dañarla tienes que esperar a que su barrera baje la guardia. En ese momento, dispárale con el Poder Juju. Seis o siete golpes deberían bastar para quitártela de encima. Después de todo ese sufrimiento... ¡has completado el juego!



GB COLOR

Pokémon Cristal

LOS TIPOS DE POKÉMON

TIPO FUEGO
- Mejor Pokémon: Houndoom.
- Buenos contra: Bicho, hielo, hierba, acero.

TIPO NORMAL
- Mejor Pokémon: Ursaring / Snorlax.
- Buenos contra: Fantasma (inmunes).

LUCHA
- Mejor Pokémon: Machamp.
- Buenos contra: Acero, Oscuro, Bicho, Hielo, Roca, Normal.

VENENO
- Mejor Pokémon: Muk.
- Buenos contra: Hierba, Bicho, Lucha.

VOLADOR
- Mejor Pokémon: Pidgeot.
- Buenos contra: Lucha, Hierba, Bicho, Tierra.

AGUA
- Mejor Pokémon: Kingdra / Starmie.
- Buenos contra: Roca, Tierra, Fuego.

ELÉCTRICO
- Mejor Pokémon: Jolteon.
- Buenos contra: Volador, Agua.

HIELO
- Mejor Pokémon: Lapras.
- Buenos contra: Tierra, Roca, Volador, Hierba, Dragón.

HIERBA
- Mejor Pokémon: Exxecutor.
- Buenos contra: Tierra, Roca, Agua, Eléctrico.

PSÍQUICO
- Mejor Pokémon: Alakazam.
- Buenos contra: Lucha, Veneno.

TIERRA
- Mejor Pokémon: Tyranitar (es híbrido).
- Buenos contra: Veneno, Eléctrico, Fuego, Roca y Acero.

ROCA
- Mejor Pokémon: Golem.
- Buenos contra: Normal, Volador, Bicho, Fuego.

BICHO
- Mejor Pokémon: Heracross.
- Buenos contra: Hierba, Psíquico.

FANTASMA
- Mejor Pokémon: Misdreavus / Gengar.
- Buenos contra: Normal, Psíquico, Lucha.

DRAGÓN
- Mejor Pokémon: Kingdra.
- Buenos contra: Hierba, Fuego, Eléctrico, Agua.

ACERO
- Mejor Pokémon: Steelix.
- Buenos contra: Normal, Hierba, Hielo, Volador, Psíquico, Bicho, Roca, Fantasma, Dragón, Oscuro, Veneno.

Y PARA TERMINAR, OSCURO
- Mejor Pokémon: Tyranitar (híbrido).
- Buenos contra: Psíquico, Fantasma

Recuerda también que cada Pokémon tendrá movimientos especiales propios de su tipo. Averigua cuáles son los mejores en su especie.

EL TONTOTRUCO

Xena, la Princesa Guerrera

¿QUÉ TAL LO HAS HECHO?
Una pequeña curiosidad. Una vez te pasas el juego, comienza la secuencia de créditos, ¿no es cierto? Bien, pues pulsa el botón Select durante esa secuencia de créditos para que te digan cuánto tiempo has tardado en pasarte el juego. ¿Cuál ha sido tu récord, muchachito?

LOS MEJORES JUEGOS A LOS MEJORES PRECIOS
Ven a tu CentroMAIL habitual y comprobarás el amplio catálogo de Seminuevos Garantizados del que disponemos.
CENTRO MAIL
Y ÉSTOS NO SON TODOS...
WRC II EXTREME 9.95 €
HARRY POTTER Y LA CAMARA... 19.95 €
FORMULA ONE 2003 22.95 €
TOTAL CLUB MANAGER 2004 22.95 €
M. OF HONOR: RISING SUN 22.95 €
MAX PAINE 2 29.95 €
UNLIMITED SAGA 29.95 €
RAINWOB SIX 3 29.95 €
G. T. 4 PROLOGUE + MAK. 29.95 €
JAMES BOND: TODO O NADA 34.95 €
SEMINUEVOS GARANTIZADOS
... TENEMOS MUCHOS MÁS...
MISSION IMPOSSIBLE: OP. SUR... 22.95 €
PROJECT GOTHAM R. 2 22.95 €
COLIN MCRAE RALLY 04 22.95 €
SOUL CALIBUR 2 29.95 €
HITMAN CONTRACTS 34.95 €
SEMINUEVOS GARANTIZADOS
SUPER MARIO SUNSHINE 14.95 €
HARRY POTTER Y LA CAM... 14.95 €
F-ZERO GX 29.95 €
FIFA FOOTBALL 2004 34.95 €
POKEMON COLOSSEUM+MEM 34.95 €
SEMINUEVOS GARANTIZADOS
Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de octubre.
Impuestos incluidos.
LAS TIENDAS CON DISPONEN DE SEMINUEVOS GARANTIZADOS
La disponibilidad de estos títulos está sujeta a la existencia de stock en tienda.

CENTRO MAIL
SIEMPRE DISPONIBLES
EN TU CIUDAD, EN INTERNET O EN EL 902 17 18 19
No te lo podemos poner más facil.
AQUÍ TIENES LAS MEJORES OFERTAS...
PlayStation 2
+ por -
XBOX
+ calidad - precio
NINTENDO GAMECUBE
+ por -
GAME BOY ADVANCE
+ calidad - precio
NUEVO PRECIO
... Y TENEMOS MUCHAS MÁS.
Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de octubre.

PEDIDOS
TEL. 902 17 18 19
www.centromail.es
Servicio a domicilio
CENTRO MAIL
SUPERVENTAS
POR SÓLO
19.95* €
EXCLUSIVA CentroMAIL
POKEMON ED. VERDE HOJA
ó POKEMON ED. ROJO FUEGO
EXCLUSIVA PEGOTA
PARA TU CONSOLA
GRATIS
Promoción limitada 5000 uds.
RESERVA
STAR WARS BATTLEFRONT
EXCLUSIVA CAMISETA
(4 MODELOS DISPONIBLES)
GRATIS
Promoción limitada 800 uds.
Promoción limitada 1355 uds.
GRATIS
LUPA
99.95 €
GRATIS
PS2+
CRISIS ZONE+
PISTOLA
209.95 €
Promoción limitada 1000 uds.
DEMON STONE
GRATIS
EXCLUSIVA FIGURA
Promoción limitada 1000 uds.
FABLE
GRATIS
DVD DE EXTRAS DE REGALO.
Promoción limitada 1000 uds.
RESERVA HALO 2
EXCLUSIVO POLO
GRATIS
Promoción limitada 2000 uds.
RESERVA
THE GETAWAY
BLACK MONDAY
EXCLUSIVA CAMISETA
GRATIS
Promoción limitada 1000 uds.
RECUERDA: ¡COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS!
Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de octubre.
Impuestos incluidos
* Este precio se aplicará si nos vendes dos juegos de los que aparecen en la Lista de Títulos Seleccionados. Consulta esta Lista en nuestras tiendas, con nuestro personal, o en nuestra página web. Se descontará el valor de los productos que nos traigas sobre el PVP oficial del producto a comprar. Los productos que te compremos deben funcionar y estar en buen estado. La oferta es válida sólo para productos que aparezcan en la Lista de su formato correspondiente. Esta oferta no es acumulable a otros descuentos o promociones. Si dispones de juegos que nos están en la Lista, consulta con nuestro personal sobre su valoración, ya que también nos interesan.

SILENT HILL 4

¿Creéis que la rutina es aburrida? Pensadlo mejor: si os fuera del todo imposible salir de casa, ¿no desearíais volver a la realidad del día a día? Esa es la maldición de Henry, de la que sólo es posible salir visitando un lugar temible: Silent Hill.

CONSEJOS PREVIOS

1 Administrad el espacio de vuestro inventario. Si tenéis armas repetidas (como palos de golf) o mucha munición, volved al apartamento y vaciar vuestros bolsillos en el baúl. Transportad lo esencial.

2 Evitad en lo posible los combates. A veces podéis esquivar a los monstruos y salir indemnes, reservando así energía y munición. Pese a no ser muy valiente, es esencial para evitar enemigos como los fantasmas.

3 Revisad el apartamento en cada visita. Cada vez que regreséis habrán aparecido notas con nueva información. A veces son pistas para el juego, pero sobre todo arrojan luz sobre el argumento.

4 No precipitéis el desarrollo. Es decir, no luchéis contra enemigos finales dejando cabos sueltos (como la purificación del apartamento, por ejemplo). De lo contrario os perderéis los finales correctos del juego.

5 Proteger a Eileen es esencial. En la segunda mitad del juego tenéis una acompañante a la que es prioritario mantener a salvo de cualquier ataque que sufra.

6 Prestad atención a los detalles. De ese modo seréis testigos de una gran (aunque tenebrosa) historia, además de muchos guiños a toda la saga «Silent».

PREPARAOS PARA UNA HISTORIA DE HORROR, tal vez la más oscura aparecida en una consola. Y todo con un objetivo tan simple como irreal: escapar de vuestra propia casa. Este es el primer aviso de que no estamos ante un «Silent Hill» como sus predecesores. Para empezar **la acción transcurre bajo dos perspectivas distintas: subjetiva y en tercera persona.**

La visión subjetiva es la que adoptamos cada vez que estamos en nuestro apartamento. Bajo esta perspectiva podemos explorar la casa, recoger objetos o salvar partida. Aquí no hay combates (lo cual no significa que no corramos peligro), sólo una labor de investigación. Y nunca mejor dicho, porque en nuestro encierro forzado podemos dedicarnos a mirar por la ventana, cotillear por la mirilla de la puerta o investigar los movimientos de nuestra vecina, por medio del agujero en el salón. Si vuestro pudor os lo impide, mala suerte, porque esta clase de "espionaje" es necesaria para obtener pistas.

La perspectiva en tercera persona es la que caracteriza nuestras incursiones en Silent Hill, a donde accedemos por medio de unos agujeros en nuestra casa. Es entonces cuando el desarrollo es el habitual de la saga, con el personaje de Henry recorriendo los escenarios, luchando contra monstruos o resolviendo puzzles. Pero aquí también encontramos cambios. Para empezar **podemos acceder al inventario en tiempo real,** pulsando la cruceta y escogiendo el objeto que deseemos. De ese modo la acción es continua. También se ha suavizado la cantidad y dificultad de los puzzles. Y preparaos para unos combates mucho más físicos, donde **casi no contamos con armas de fuego,** sino que debemos valernos con lo que encontremos: bates de baseball, palos de golf, tuberías...

Tu amistosa vecina Eileen

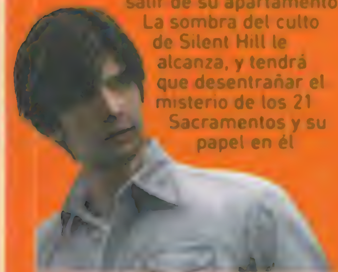
Al principio Eileen es sólo la atractiva vecina de Henry, pero hacia la mitad del juego se convertirá en nuestra inseparable compañera. Eso significa que **tendremos que protegerla de cualquier monstruo:** si sufre daño, su cuerpo mostrará las secuelas de esos ataques. Aunque esto supone un reto aún mayor, nos conviene que Eileen no sea dañada, ya que su bienestar es una clave fundamental para alcanzar el final más completo del juego.

LOS PROTAGONISTAS

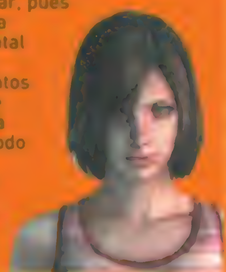
Cuatro personajes, una habitación

No se trata de una obra de teatro minimalista, sino de los ejes en torno a los que gira la trama de «Silent Hill 4». Debéis prestar mucha atención a lo que dicen... y también a lo que callan, pues muchas de las notas y diarios que encontraréis hacen mención a estos cuatro protagonistas

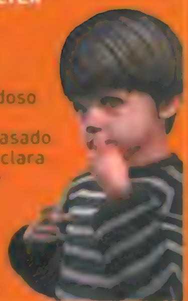
HENRY TOWNSEND - EL SABIO No es un héroe al uso, tan sólo un hombre normal inmerso en una situación irreal: no puede salir de su apartamento. La sombra del culto de Silent Hill le alcanza, y tendrá que desentrañar el misterio de los 21 Sacramentos y su papel en él



EILEEN GALVEN - LA MADRE La atractiva vecina de Henry es ajena a los padecimientos de éste. Pero su feliz ignorancia no ha de durar, pues es la pieza fundamental de los 21 Sacramentos. Hemos de protegerla durante todo el juego. ¿Logrará Henry salvarla?



PEQUEÑO WALTER Nadie sabe si es una parte disociada del Walter adulto, su lado bondadoso o tan solo un recuerdo del pasado. Una cosa está clara: todo aquel que sea visitado por este chaval tiene las horas contadas



WALTER SULLIVAN Será vuestro enemigo, y el eje del terrible misterio de los 21 Sacramentos. Además es un asesino en serie y está loco (le abandonaron en el apartamento 302), así que conviene no pararse a charlar con él

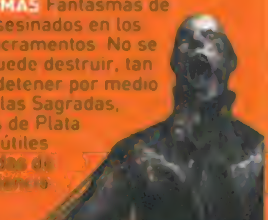
LOS MONSTRUOS: ENEMIGOS IMPLACABLES

Las criaturas

Como era de esperar, los monstruos que encontraréis en Silent Hill no son especialmente simpáticas. Aquí tenéis los tres grupos básicos de esta pesadilla

PERROS Clásicos de la saga. Son débiles y fáciles de derrotar, pero en grupo suponen una amenaza

VÍCTIMAS Fantasmas de los asesinados en los 21 Sacramentos. No se les puede destruir, tan solo detener por medio de Velas Sagradas, Balas de Plata o las útiles Espadas de Obediencia



GEMELOS Quizás las criaturas más aterradoras del juego, pero menos peligrosas de lo que pueda parecer. Un par de golpes contundentes acaban sin más con ellos

OTROS MONSTRUOS:

ENFERMERAS Peligrosas, pero vulnerables a cualquier ataque
GORILAS De aspecto cómico, aunque dañinos si atacan en grupo
AVISPAS Muy "pesadas". Merece la pena detenerse para acabar con ellas
SANGUIJUELAS Hacen daño sólo si nos acercamos demasiado a ellas
MONSTRUOS DE PARED Abundantes en el metro. Sus golpes resultan devastadores. Conviene eliminarlos cuando los veáis
DESOLLADOS Poderosos monstruos que aparecen hacia el final del juego
TENTÁCULOS Cierran el paso de lugares clave. Muy fáciles de destruir

LAS CLAVES DE LA HISTORIA

Guía para desenredar el argumento

«Silent Hill 4» no retoma argumentos de las anteriores entregas, pero son múltiples las referencias a la saga. Para que no os perdáis en el argumento, recordad estas claves:

EL CULTO: Es el "villano clásico" de la saga: un culto maléfico localizado en Silent Hill, que propone la existencia de Dios provocando su nacimiento de una mujer mortal. Intentan cumplir su doctrina en cada entrega

El Culto captó al joven Walter...

EL ORFANATO: Situado en Silent Hill y regido por el culto. En este lugar se criaron muchos de los "apóstoles" del culto, como a Walter Sullivan, además de a las futuras receptoras de Dios. Se le menciona en «Silent Hill 3»

Que ya adulto fue un asesino...

WALTER SULLIVAN: Los fans tal vez recuerden que se le mencionaba en «Silent Hill 2». Se hablaba de un preso que se suicidó tras matar a dos niños: los dos primeros sacramentos de Walter, que siguió matando después de muerto

SUPERINTENDENTE SUNDERLAND: El casero de Henry tiene parentesco con James Sunderland, protagonista de «Silent Hill 2». El juego deja entrever que él mismo sufre una aventura similar a la de Henry, y que además recuerda hechos de juegos anteriores

Sunderland lo vivió todo antes...

APARTAMENTO 302: ¿Por qué Henry es aislado del mundo exterior? ¿Quizás su "casa" no quiere que lo disfrute? En realidad repite los pasos de Walter: al no tener contacto con el mundo real, del que era "protegido", llegó a pensar que su madre era el hogar donde fue abandonado por sus padres: el apartamento 302

Los 21 crímenes continúan...

21 SACRAMENTOS: Los fantasmas del juego son las víctimas de Walter. Las 15 primeras fueron sus crímenes iniciales, las 4 siguientes tienen lugar en el juego, mientras que las dos restantes son Henry y Eileen. Los 21 Sacramentos de Walter pretenden traer de vuelta a la "madre" de Walter, pero en realidad es una invocación para el Dios maligno del culto

JOSEPH: El anterior inquilino del apartamento 302. Descubrió que era la víctima 15 de los 21 Sacramentos, y que Walter seguía asesinando a través del Otro Plano. Tras registrarlo todo (en las notas que encontramos en el juego), decidió viajar a ese otro mundo para desentrañar el misterio. Es quien revela la clave final a Henry

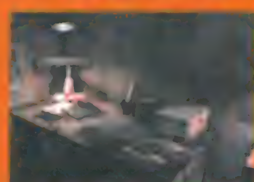
Pero Joseph sabe la solución.

DOS PERSPECTIVAS PARA UNA AVENTURA

Henry Townsend y su "doble visión"

Hay dos localizaciones básicas en el juego: el apartamento de Henry y el mundo de Silent Hill. Cada una se desarrolla bajo una perspectiva y características propias:

PRIMERA PERSONA: Esta es la perspectiva bajo la que jugaréis cada vez que estéis "en casa". Aquí no hay enemigos que combatir, pero sí mucho que observar... y espiar. Revisad a menudo vuestro apartamento en busca de pistas, objetos y cierta vecina sexy

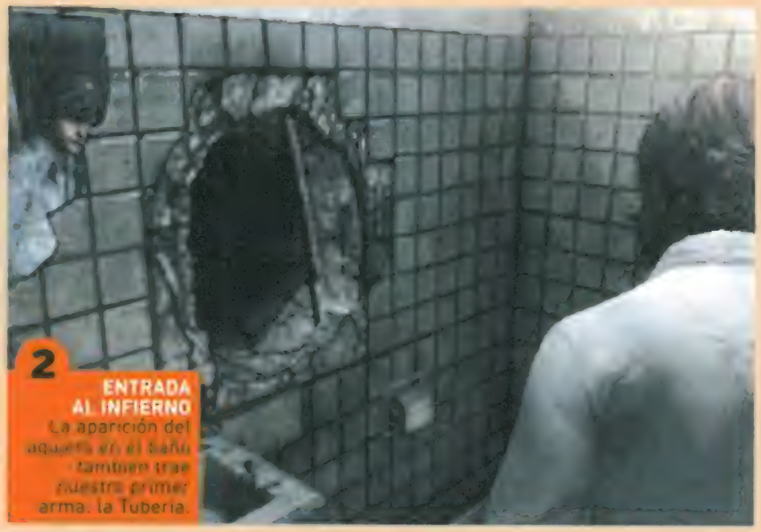


TERCERA PERSONA: La mejor manera de moverse por Silent Hill. Bajo esta perspectiva se desarrollan todos los combates. Permite esquivar a los enemigos (pulsando **O** en PS2 y **B** en Xbox) o cargar nuestros ataques (manteniendo pulsado **X** en PS2 y **A** en Xbox). El inventario en tiempo real es el mismo que en la perspectiva subjetiva

La fuga de Henry Townsend

Un apartamento del que es imposible escapar. Un mundo real al que no podemos acceder. Tal vez la única vía de escape sea lo sobrenatural, a través de Silent Hill, lugar donde nacen las pesadillas. ¿Estáis dispuestos a intentar huir de vuestra habitación?

1 **LA VENTANA INDISCRETA** Mirar por la ventana al inicio y final de cada fase permite ver pistas clave, como la de Cynthia.



2 **ENTRADA AL INFIERNO** La aparición del agujero en el baño también trae nuestro primer arma: la Tubería.

PUNTOS CLAVE

El fisgón

SIEMPRE QUE REGRESÉIS AL APARTAMENTO hay algo que hacer: fisgar. Por la ventana, por la mirilla de la puerta, leyendo, espiando a la vecina... No os sintáis mal por espiar, pues es la única forma de reunir las claves que os hagan entender la historia de la aventura.

1. Prólogo

¿Desorientados en este comienzo? No sois los únicos. Echad un vistazo a todos los objetos del dormitorio, y salid. Una vez en el salón, revisad el entorno y observad el extraño rostro que aparece en la pared, para dar lugar a una inquietante secuencia... y despertar de nuevo en vuestro cuarto. Tras la secuencia de teléfono, echad un vistazo por la ventana, y fijaos en la chica del metro (1). De nuevo en el salón, revisad la nota detrás de la estantería, el baúl y la nevera para conseguir una Botella de Vino y un Batido. Guardad estos objetos en el baúl y analizad la puerta con cadenas, supuesta salida de vuestro apartamento. Dado que está claro que no podéis escapar, coged la nota roja y entrad en el baño. Vuestra primera arma útil es la tubería del agujero (2); después entrad por él.

2. El Metro

Seguid hasta el fondo y reuníos con Cynthia, la chica que visteis por la ventana. No tengáis en cuenta sus insinuaciones, está nerviosa. Acompañadla hasta el baño y, tras la secuencia, acabad con los perros usando la tubería. ¡Aseguraos de rematarlos! Ahora revisad ambos baños (uno de ellos con agujero) y seguid por la derecha. En la siguiente zona hay unos torniquetes para entrar en el metro, pero necesitáis unas fichas. Volved al baño de señoras y entrad por el agujero de vuelta al apartamento. En el salón, moved la cómoda (3) de la esquina para conseguir la primera arma de fuego: la pistola. De paso podéis echar un vistazo por el agujero. Atended el teléfono y mirad después por la mirilla de la puerta del salón. Fijaos en las huellas de niño... inquietantes ¿verdad? Ahora, volved a baño y entrad por el agujero que conduce a Silent Hill.

Habéis regresado al baño de señoras y ¡cuidado! No os asustéis, es sólo una estatua. Coged de su mano las Fichas de Metro (4) y usadlas en los torniquetes de Lynch Street.

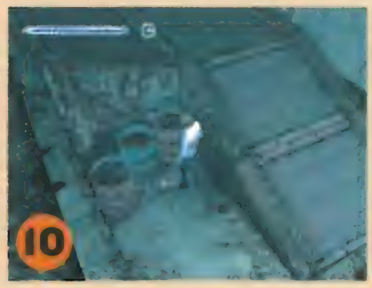
Una nueva escena os muestra a los Fantasmas, contra los que es mejor no luchar. Cynthia está atrapada en un vagón (5): corred al vagón principal y pulsad el botón que abre las puertas. Ahora id al vagón donde estaba vuestra compañera, y cruzad por la derecha hasta el tren

6 A UN "METRO" DEL HORROR
Debéis cruzar de un tren a otro para llegar al otro andén. No dejéis atrás a Cynthia.

7 CUIDADO CON LOS MUROS
Esquivad los ataques de estos monstruos, pasando a su lado cuando levanten los brazos.

8

9



10

11

12

13

14

contiguo, y desde él al otro andén. Dirigíos hacia delante y subid por la escalerilla. Coged las balas y, si lo requerís, volved a vuestro apartamento para salvar partida. Si no, id al otro extremo y bajad por la escalerilla para conseguir más balas y desbloquear la puerta. **No os separéis de Cynthia (6).** Volved a subir la escalerilla y torced a la izquierda.

En este nuevo andén hay cinco perros: deshaceos de ellos. Coged el Palo de Golf del tren y la Bebida Nutritiva que hay al pié de las escaleras mecánicas. Es recomendable salvar la partida antes de subir. Os recomendamos las escaleras que bajan, pues os darán ventaja contra **los monstruos de las paredes (7).** En cualquier caso, dos disparos bastan para acabar con cada uno de ellos, ¡pero son bastantes! Una vez arriba, recoged la munición a la izquierda y **coged la Placa de la puerta (8).** Estas placas son muy importantes, pero de momento os basta con recopilarlas todas en el baúl. Entrad en la oficina para **asistir a una triste secuencia (9).**

De regreso en casa podéis mirar por la ventana y comprobar que lo que ha pasado es muy real. Tras "chequear" todo el apartamento (mirilla, 16 huellas, agujero en la pared, notas), coged el Batido del baúl y dejad la placa y las fichas.

3. El Bosque

No os molestéis en intentar leer las escrituras rojas: es inútil. Continuad hasta llegar a la zona de máquinas, **coged las balas (10)** y acabad con las Avispas. Una vez en el exterior, revisad el coche para obtener **dos nuevas notas (11).** Ahora seguid hacia la siguiente zona.

Los balbuceos de este desgraciado no son de gran ayuda, ni las rocas que vigila. En las dos siguientes zonas **os esperan seis perros (12).** Continuad hasta llegar al Orfanato, cuya puerta está cerrada. Menos mal que hay tres puertas rodeándolo: empecemos con la del noreste.

Tras los perros y avispas iniciales, seguid hasta que veáis unos árboles cuyas raíces parecen garras. En la siguiente zona hay un agujero y **otro potente palo de golf (13).** Regresad después al orfanato.

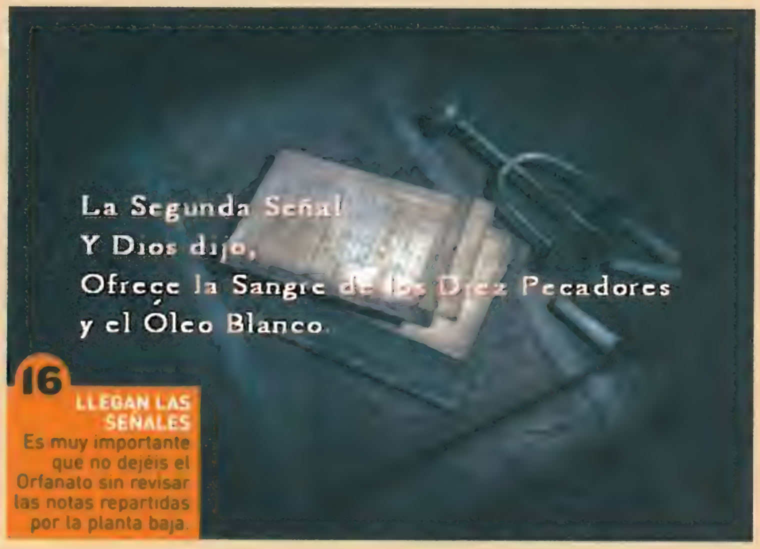
El camino del noroeste conduce hacia **un peligroso fantasma (14),** junto a otro agujero. En la siguiente sala os aguarda un niño que os ha de traer quebraderos de cabeza. ▶▶

PUNTOS CLAVE

Espadas y Medallones

Los fantasmas son enemigos casi invencibles. Pero si no se les puede derrotar, al menos son vulnerables a ciertos objetos. Los Medallones Sagrados os protegerán de sus ataques y les harán más débiles ante vuestros golpes, si bien su efecto es limitado. La Espada de Obediencia resulta más eficaz, sobre todo combinada con una Vela Sagrada. Si conseguimos derribar al fantasma, al usar la espada lo clavaremos al suelo, librándonos del espectro de manera definitiva. Podemos retirar la espada, pero si lo hacemos el fantasma

15 EN GARRAS DEL MAL Estas horribles raíces ocultan la preciada llave del Orfanato: usad la pala para lograrla.



16 LLEGAN LAS SEÑALES Es muy importante que no dejéis el Orfanato sin revisar las notas repartidas por la planta baja.

17

18

19

20

PUNTOS CLAVE

Purificación

VUESTRO APARTAMENTO SUFRIRÁ LOS EFECTOS de las contínuas incursiones en Silent Hill, resultando en la aparición de poltergeist y la pérdida progresiva de energía. Cuando los daños sean excesivos, es señal de que se ha de practicar un exorcismo. Usad las Velas Sagradas, asegurándoos de que se consumen totalmente, hasta que la habitación esté 100% purificada. Para reservar en lo posible estos objetos, usadlas sólo en el momento final del juego. En cualquier caso, no debéis pasar por alto la purificación del apartamento, ya que influye en el final de la aventura.

Tras presenciar la escena, analizad bien la tumba abierta (ojo al número) y a continuación regresad al punto de partida.

El último camino es el del suroeste. Tras los ataques de perros y avispas podéis encontrar un Botiquín junto a la puerta del fondo, y tras ella una bonita vista a un lago que muchos aficionados conocéis: Toluca Lake. Volved al orfanato.

Vaya, mirad quién está junto a la puerta antes cerrada... ¡y el tío tiene sed! Entregadle el Batido y os entregará una Pala. Este objeto hace mención a unas manos... ¿las raíces en forma de garras? Volved a ellas (en el noreste, tercera zona) y usad allí la Pala (15). Ya tenéis la llave del orfanato, pero si intentáis llegar a él volveréis una y otra vez al punto de partida. En lugar de ir allí, seguid hacia el fondo y regresad al apartamento por el agujero. Dejad la llave en el baúl y volved por el agujero al bosque. ¡Llaves malditas, ja! Ahora, una vez en el orfanato, volved al apartamento y coged la llave para entrar en la casa.

Antes de ir hacia la izquierda, revisad la estantería en busca de otra nota y la puerta cerrada de las escaleras. Ahora id hacia la izquierda, fijaos en el diario del sueño (16) y abriréis la puerta. Coged la placa de ella, entrad y... en fin, recordad el número del "sujeto".

Esta cama os será familiar, ¿no? Escuchad la radio y mirad por la mirilla cuando suene el timbre. Vista la escena, revisad el resto de la casa y dejad la segunda placa en el baúl, junto a cualquier palo de golf roto. Salvad partida si os hace falta y entrad por el agujero del baño.

4. Prisión

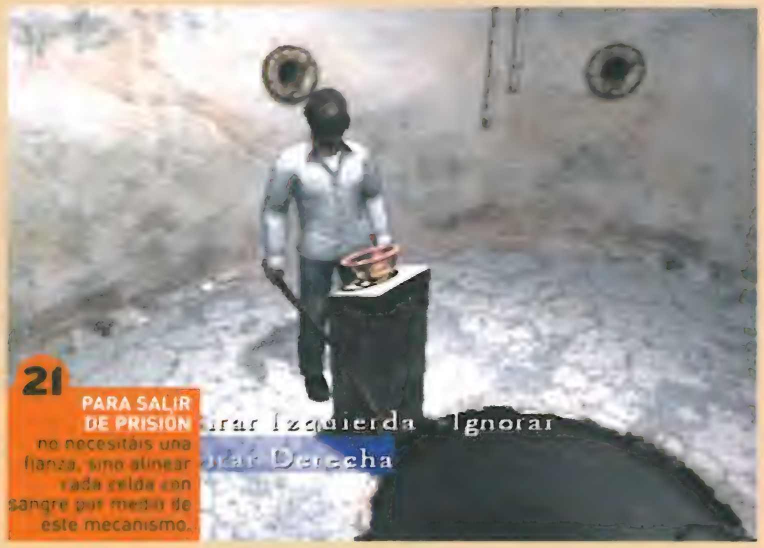
Este escenario puede resultar algo complejo, así que lo mejor es que reviséis cualquier habitación, comenzando por esta sala circular. Si seguís el orden las agujas del reloj, podéis encontrar munición, una nota, un prisionero (17) en la cuarta celda, Sanguijuelas, Tentáculos y otra nota. Ahora salid por la puerta de la pared contigua, revisad la puerta cerrada a la izquierda y continuad por la derecha.

Los monstruos de las paredes son más fáciles de esquivar en esta escalinata. Descended hasta encontrar un Medallón, muy útil si os atacan fantasmas. Salid por la puerta que hay al final, y bajad las escaleras hasta la siguiente entrada. En la sala del generador tan sólo hay un puerta cerrada, así que salid y revisad la señal para conseguir una llave (18), que abre la puerta cerrada del principio.

Estáis en el exterior. Subid la rampa hasta la primera puerta, para de nuevo revisar una serie de celdas. Limpiadlas de enemigos y buscad cualquier nota. Regresad al exterior y continuad subiendo, para hallar una nueva entrada a otro grupo de celdas. Buscad notas, una combinación numérica, munición y enemigos que matar, pero no se os ocurra saltar por los agujeros de las celdas 6 y 7. En el pasillo os encontraréis con un Gemelo (19): es aterrador, pero menos duro de lo que parece. Volved al exterior.

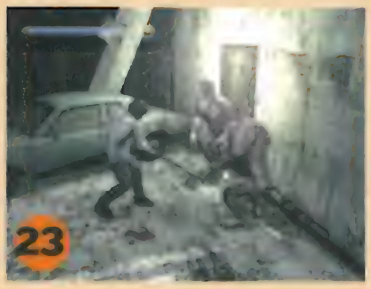
La última puerta conduce a un depósito, con una puerta por ahora cerrada. Girad la manivela del otro extremo (20) y activaréis la corriente en la prisión. Volved al piso previo, revisad las notas de las habitaciones 4 y 5 y saltad por el agujero de la celda 6, y de ahí a otros dos agujeros hasta llegar al sótano.

Salid de las duchas y, tras acabar con los gemelos, seguid hacia la derecha hasta que lleguéis a una



21 **PARA SALIR DE PRISION** no necesitáis una fianza, sino alinear cada celda con sangre por medio de este mecanismo.

22 **CAMINO RAPIDO** Una vez alineadas las celdas, usad los agujeros para llegar al sótano de la forma más directa.



23

24

25

26

puerta cerrada. Subid la escalerilla y tomad nota de lo que dice el memorando: debéis alinear las celdas para que coincidan aquellas con una cama ensangrentada. Morboso pero inteligente. Así que mirad por las escotillas hasta encontrar esa habitación, recordad su localización con respecto a la escalerilla, y subid al piso de arriba. Ahora usad la manivela para colocar cada habitación (21) con cama ensangrentada de este piso en la misma posición que la del inferior. Repetid el proceso en el tercer piso (veréis una escena justo antes de que la coloquéis) y después volved abajo del todo para continuar.

Una nueva y reveladora secuencia es la señal para que, por medio de las rampas, volváis al exterior y desde él a las celdas del tercer piso de la prisión. De nuevo siguiendo las agujas del reloj, entrad en la celda número 1 y saltad por los agujeros (22) de cada celda, hasta llegar a la cocina. Continuad por la izquierda, coged una tercera placa (por medio de la combinación escrita en la nota hallada en el tercer piso) y asistid a una escena que empieza a ser molestamente habitual. ¡Además de escalofriante!

Una vez más en vuestro "querido" apartamento. Revisad el baño antes de nada, y después el resto de la casa. Dejad la placa en el baúl y... ¿adivináis que toca hacer ahora?

5. Edificio

Tras revisar el coche, bajad las escaleras y reuníos con vuestros nuevos enemigos: los Gorilas (23). Mejor acabar con ellos para que no causen molestias. Tras la secuencia, entrad por la puerta y coged la llave de manos del fantasma, junto a la espada que lo empala Emplead la llave para salir de esta sala.

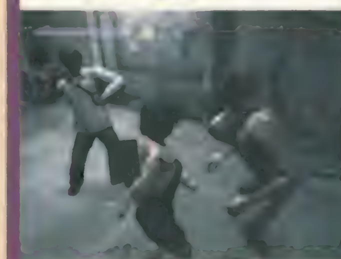
Bajad las escaleras y evitad al fantasma. Coged las balas que hay en la siguiente sala. En la próxima habitación podéis haceros con un molón Bate de Baseball y un siempre eficaz palo de golf. Tomad nota del agujero y salid por la puerta de enfrente. Escaleras abajo se encuentra la tienda de mascotas, con tres lindos "perritos" esperandoos. Matadlos para conseguir la llave que hay en la estantería central (24). Salid por la puerta que hay junto a la jaula vacía y bajad las escaleras para revisar la última sala. Volved al punto donde encontrasteis el bate de baseball y usad la llave en la puerta de al lado. Cuidado: cinco gorilas os esperan (25) con ganas de bronca. Seguid por el pasillo hasta llegar al ascensor. Tras la secuencia, usad los botones para subir al piso superior y salid por la puerta opuesta hasta llegar a un pasillo con fantasmas y otra estupenda Espada de Obediencia. Después volved al ascensor.

Bajad al siguiente piso y salid para conseguir más balas. Ahora, bajad al último piso y utilizad la escalerilla para llegar al sótano. Coged la bebida nutritiva que se encuentra junto a la columna rota y continuad por el pasillo hasta llegar a otra escalerilla. Un nuevo pasillo con tres perros y dos gorilas, ¡y otros cinco al doblar la esquina! Ignorad el palo de golf que tiene uno de ellos y seguid por la próxima puerta.

Bajad las escaleras, prestando atención a las sanguijuelas. Coged el Hacha y leed la nota que hay en la barra. Debéis volver al apartamento por medio del oportuno agujero que hay al lado. Revisad la mirilla y el agujero de la pared, y por último la ventana: tomad nota de las cuatro últimas cifras del teléfono de la valla publicitaria (26). ▶▶

PUNTOS CLAVE

Armas de mujer



EILEEN NO ES UNA PRINCESITA EN APUROS. Pese a necesitar vuestra constante protección, puede echaros una mano en la medida de sus posibilidades. Pero ya que no llegaría muy lejos repartiendo bofetones a los monstruos, es mejor proporcionarle un arma. Poco antes de que se una a vosotros encontraréis un bolso: es la primera de las cuatro armas para Eileen, repartidas por los siguientes escenarios del juego. Buscad además una fusta, unas cadenas y una porra: Eileen hará buen uso de ellas... si sois malos guardaespaldas.

27 TESTIGO DEL PASADO En el edificio tiene lugar un nuevo asesinato. Recordad los números de cada uno de ellos.

28 REGRESO AL HOGAR Este pequeño no sólo aparece antes de cada asesinato, también indica el camino a seguir.

29

30

31

32

PUNTOS CLAVE

Un regalo envenenado

WALTER ES UN PERSONAJE FUNDALMENTAL. Vuestro primer encuentro tiene lugar en las escaleras de los apartamentos. Parece un tipo inofensivo. De hecho, os ofrece una muñeca como regalo. ¡Qué simpático! BAJO NINGÚN CONCEPTO LO COJÁIS. La muñeca que os ofrece hará que os perseguirán oleadas de gemelos durante el resto del juego. Da igual que la abandonéis en el baúl de vuestro apartamento: si os quedais con ella estaréis malditos durante el resto de la aventura. No aceptéis regalos de extraños...

Regresad al bar y usad la combinación para abrir la puerta de la esquina y así poder avanzar.

Después de la reveladora secuencia (27), subid las escaleras evitando a los fantasmas. Una vez arriba, coged la cuarta y última Placa de la puerta y... si hay una placa, ya sabéis lo que viene después. De vuelta en vuestro nidito, escuchad la radio del salón y mirad por la ventana. Volved a vuestro "querido"agujero del baño.

6. Apartamentos

Vaya, por fin fuera del apartamento... pero no en el mundo real. Entrad en la habitación 301 para revisar un diario, una nota, y una preocupante colección de revistas porno. En la sala contigua hay dos llaves tras dos fotografías. Leed el diario y regresad al pasillo. ¿Veis las notas rojas que hay ahora en vuestro inventario? Pues debéis colocarlas bajo la puerta de vuestro apartamento, el 302 (28), para leer su contenido al volver a él. Salid de este pasillo por las escaleras y, si queréis, escuchad a Walter, el hombre que balbucea en las escaleras. Atentos a la pista del cuadro.

En recepción se encuentran los buzones: abridlos con una de las llaves. Id por la izquierda y entrad en la Oficina del Superintendente (105) con la segunda llave. En este cuarto encontraréis lo principal: las llaves de todos los apartamentos (30) en un cómodo llavero. Buscad cualquier diario, coged la mitad de la nota y dirigíos a la habitación 106. Marcad allí el número de teléfono y coged el botiquín. No hay nada en el 107 ni en el 104, así que rumbo al 103 (en el otro extremo). ¡Cuidado con los perros y los fantasmas (30)! Tras revisar las puertas bloqueadas, id al 102. En el sangriento revoltijo de la nevera encontraréis la otra mitad de la nota. Coged otra nota y las balas de la habitación 101... y sed testigos de la crueldad de los programadores: ¡un montón de armas, pero todas falsas! Qué mala uva tienen...

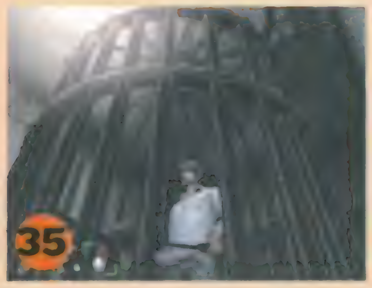
Es hora de revisar el segundo piso. Coged el Cassete de la habitación 205, ignorad la 206 y seguid hacia la 207, donde encontraréis el Revolver de la última víctima (31), además de un Macillo en el otro extremo. En el ala opuesta podéis "pasar" del 204 y coger la directamente la nota del 203. En el 202 podréis poner fin al molesto timbre del teléfono, además de conocer un poco mejor a vuestros vecinos revisando sus retratos. No entréis en el 201 y subid a la tercera planta.

Aquí sólo merece la pena coger las balas del 304 y poner las notas restantes bajo la puerta del 302. Regresad a casa y guardad las llaves en el baúl. Leed todas las notas y buscad una nueva llave en el dormitorio, junto a la cama: abre la puerta del 303. Volved allí para asistir a la escena macabra de turno. ¡No ganamos para sustos!

En vuestro apartamento debéis revisar una nueva nota bajo la puerta y coger el Talismán que hay al lado (32), además de escuchar el cassete en el equipo reproductor del salón. Mirad por el agujero de la pared y por la ventana, id al baño y... esperad, ¿dónde está el agujero? Es hora de entrar en la habitación de la colada. Fijaos en la extraña cara de la pared. Si usáis el talismán revelará un portal con cuatro huecos. Colocad en cada uno las placas que habéis ido guardando. Hacedlo en el sentido de las agujas del reloj, empezando por la izquierda: Rosa, Naranja, Amarilla, Púrpura). Entrad por este agujero.

33 EL PANEL DE LA CONSULTA ofrece información muy valiosa sobre Eileen, su pasado y su papel en el plan de Walter.

34 ESTAS ENFERMERAS tienen un aspecto horrible, pero es sencillo derrotarlas con un par de ataques especiales.



35

36

37

38

7. El Hospital

¿No es ese el mismo "pavo" de la muñeca...? Si volvéis a esa habitación os enfrentaréis a una Enfermera. De vuelta en la sala principal, entrad por la puerta de la izquierda y coged el Cuter (pese a no ser muy útil). Salid por la otra puerta y revisad **el panel con fotografías (33).** Leed la nota y volved al pasillo. En la habitación del fondo a la derecha hay una bebida energética y un agujero en la sala opuesta. La habitación contigua es una consulta, donde encontraréis un botiquín, además de una ampolla en el almacén que hay al lado. **Acabad con las dos enfermeras (34).** Nuevamente en el pasillo, coged el bolso del suelo y usad la puerta a la izquierda del ascensor para subir directamente al primer piso.

Primero haced que suba el ascensor. Este enorme pasillo representa un puzzle explicado en el cuadro. La salud es lo primero, así que evitad las sillas de ruedas .

La última habitación se abre con **la llave conseguida en la celda (35)** y en ella os espera vuestra vecina Eileen. Y sí, está hecha unos zorros, así que cuidad de ella de vuelta a las escaleras. Conviene equiparla con el bolso para que os eche un cable contra las enfermeras.

Debéis acabar con todas las enfermeras del primer piso antes de entrar por el agujero de la lavandería. Revisad cualquier nota en vuestro apartamento, en especial la que hay bajo la puerta y que incluye una llave. **Regresad por el agujero con Eileen (36).** Llamad al ascensor y usad la llave para continuar. Precaución: enfermeras en los escalones. Leed la nota que hay junto a la puerta y salid. Las escaleras en espiral tienen un agujero en la parte central, por si necesitáis volver a casa para salvar partida. En cualquier caso, seguid hasta encontrar una puerta que os lleva al exterior.

8. El Metro (2)

Así es, habéis regresado al metro. Seguid por el pasillo hasta ver dos puertas: junto a la de la izquierda hay una Vela Sagrada, muy eficaz para acabar con los fantasmas, si bien os conviene reservar unas cuantas para casa. Más allá hay varios gorilas y los ya conocidos baños: volved al apartamento por el agujero del baño de señoras para coger las fichas del metro. Las ventanas tiemblan al más puro estilo "Posesión Infernal" y ya no recuperáis energía. Si no queréis sufrir daño, usad la vela o equipaos con el medallón sagrado. Revisad la nota de la puerta, coged la llave de juguete y regresad al metro.

Es hora de ir a las taquillas, donde os espera **toda una sorpresa como enemigo (37),** y un guiño a "La Maldición". Acabad con ella usando la espada de obediencia, y antes de entrar por las taquillas, seguid hacia el fondo. Acabad con los enemigos y buscad la Bala de Plata que hay en las escaleras de la izquierda, capaz de acabar para siempre con cualquier fantasma.

Entrad en la línea Lynch Street de nuevo y bajad a la siguiente planta. A la izquierda podéis encontrar una Fusta con la que equipar a Eileen. Coged la bebida energética y bajad hasta el tren. Al final está el vagón con la Caja de Juguetes: abridla y coged la Moneda. Para limpiarla tenéis que volver al apartamento: id al fondo del andén, entrad y subid por la escalerilla hasta llegar al agujero. Coged la vela y volved a casa. **Después lavad la moneda en el fregadero de la cocina (38).**

PUNTOS CLAVE

Hospital del subconsciente

CADA HABITACIÓN TIENE UN CONTENIDO ALEATORIO: algunas están vacías, otras tienen suministros y las restantes... bueno, es demasiado bueno como para romperos la sorpresa. Si os gustan los enigmas y los dobles sentidos (una constante en la saga), preparaos. Y si tenéis el inventario despejado, al llegar al fondo del pasillo debéis tener un palo de golf, balas de revolver, un medallón, balas de pistola, dos bebidas energéticas y una llave (en la habitación con la celda-trampa), que abre la habitación final.

39 LA ESCENA DEL CRIMEN
Hallar los restos de Cynthia es perturbador, pero vuestro objetivo es esta Manivela.

40 UN MOLESTO ADMIRADOR
Walter os persigue a partir de ahora. Es casi invulnerable, aunque podéis noquearle y huir.

41

42

43

44

PUNTOS CLAVE

Los mensajes del bosque

¿RECORDÁIS LOS MENSAJES DEL BOSQUE? En vuestra primera visita no podíais leerlos, pero ahora es distinto. Podéis usar vuestra recién adquirida antorcha para iluminar estas inscripciones, y Eileen se encargará de leer en voz alta lo que dicen. Los textos revelan información clave sobre Walter, el Culto y los 21 Sacramentos, pero al leerlos estáis totalmente expuestos a ataques de perros o fantasmas, o peor aún, ¡de Walter! Os toca a vosotros decidir qué os es más valioso: la información o la seguridad de Eileen.

▶▶ Usad la moneda en la Máquina Expendedora que hay en la parte central y conseguiréis la Llave de la Escena del Crimen. Regresad a la zona de la escalerilla y girad a la derecha, pues debéis volver a donde conseguisteis la primera placa. Una vez allí, coged la bebida energética a la izquierda, el Pase Especial de entre los objetos de Cynthia y entrad en la habitación para, por último, coger una Manivela (39).

Usad el pase para volver por las taquillas con Eileen. Gracias al pase podrá acompañaros hacia la escena del crimen, pero cuidado al bajar las escaleras mecánicas: despejad la zona de monstruos en las paredes. Una vez abajo, evitad a los fantasmas y corred al vagón principal, donde gracias a la manivela podréis mover el tren. Entrad por el nuevo pasadizo y evitad a vuestro molesto "amigo", Walter.

9. El Bosque (2)

Buscad la Antorcha que hay junto al portaantorchas encendido. Walter va ahora tras vosotros (40), tratad de dejarle sin sentido y huid. Podéis encender la antorcha aquí, pero es recomendable volver al apartamento y mojarla con el Combustible que hay en el baño (41), para que así aguante encendida.

El fin de la antorcha es iluminar los pozos para conseguir los miembros de una muñeca, empezando por su cabeza. Con ella en vuestro poder, continuad hasta el orfanato. La casa calcinada oculta lo que queda de la muñeca: colocadle la cabeza y leed la nota del suelo.

Como habréis imaginado, hay que buscar las piezas restantes en los pozos. De nuevo tenéis varios puntos que visitar, pero antes coged la Cadena que hay junto a las barras del parque, y equipad a Eileen con ella. Es hora de ir al noreste. Acabad con los gemelos y coged la bebida junto a la puerta. En la siguiente zona tiene lugar una escena. Coged el Medallón (42) y las balas. Coged la Pierna Derecha del pozo (encended la antorcha si es necesario) y regresad al orfanato.

La zona noroeste esconde dos pozos. El primero está en su segunda sección, donde está también un nuevo fantasma en llamas (el tipo lamentable de la primera visita, ¿le recordáis?). Usad la espada de obediencia con él y coged del pozo el Brazo Izquierdo. Seguid hacia delante y, en la quinta sección, coged una bebida energética. La última sección - la octava - oculta el segundo pozo, con el Brazo Derecho en su interior. Coged también un medallón en la zona del lago, la bebida y la vela y regresad al punto de partida. Cuidado con los gorilas.

El último lugar a visitar es la zona suroeste. La primera sección viene con una bebida, pero la segunda trae de nuevo a Walter. Ya en la tercera, coged la bala de plata de las raíces en forma de garras. En la cuarta sección encontraréis el pozo, con la Pierna Izquierda en él. Ahora ya podéis volver al orfanato. Colocad todas las partes de la muñeca (43) y bajad las escaleras para leer el libro del altar. Usad el Medallón del lago y podréis acceder de nuevo a las escaleras en espiral.

10. La Prisión (2)

Usad el ascensor y reencontraos con el prisionero, esta vez en forma de molesto fantasma. Bajad al tercer piso y revisad las celdas para conseguir una vela, una bebida y balas. Vais a sufrir constantes ataques de Gemelos (44). Si queréis que Eileen no reciba ningún daño,

45 **SERVICIO DE LAVANDERÍA** Hablando de pistas extrañas, la camisa se lleva la palma. Mojadla en sangre y revelad su mensaje.

46 **¡Y NO TE LEVANTES!** El prisionero tiene la llave de la salida. Usad una Espada de Obediencia para lograr detenerle.

47

48

49

50

bajad al sótano desde la celda por medio de los agujeros. Podréis volver a por ella más tarde.

Salid de la cocina por la izquierda, deshaceos de los tentáculos y coged la Camisa del Prisionero [45]. Ya en la cocina podéis coger un medallón y una bebida energética, además de balas en las duchas. Y si subís por la escalerilla a lo más alto del observatorio conseguiréis una nueva arma para Eileen, la Porra. Equipadla aunque Eileen no esté todavía con vosotros.

Hora de volver al apartamento. Id al baño y mojad la camisa en la sangre de la ducha. El mensaje indica que habéis de volver al segundo piso de la prisión. Revisad todas las celdas para conseguir más balas, una vela sagrada y la espada de obediencia que indica la nota, bajo la cama de la celda 5.

Al volver hacia el sótano aparecerá el fantasma que esconde la llave: derrotadla con la Espada Sagrada [46] y coged vuestro trofeo. Volved por Eileen, equipadla con su nueva arma y volved juntos al sótano. Gracias a la nueva llave podréis entrar en la sala del generador, pero preparad vuestra mejor arma para acabar con seis gemelos [47].

Nuestra recomendación es la pistola. Ya en las escaleras volved al apartamento para salvar partida y revisad la casa antes de volver.

II. Edificio (2)

El antiguo inquilino de esta zona también ha vuelto de entre los muertos: acabad con él cuanto antes por medio de una espada de obediencia. Revisad el diario del suelo para conocer vuestros objetivos. Id al ascensor y subid al piso más alto. Acabad con los gorilas y coged las balas. Luego salid por el otro extremo del ascensor.

Seguid por las escaleras hasta llegar a la tienda de deportes. Coged el palo de golf si queréis, y fijaos en la caja de pelotas de volley. Pillad las Velas de Cumpleaños y seguid vuestro camino por la puerta contigua al agujero. Coged la vela, salid por la puerta opuesta y seguid hasta llegar a una oficina con una tarta sobre una mesa [48]: colocad las velas en ella. Coged el Gato, salid, matad a los perros y haceos con una bebida energética en el pasillo. En la siguiente sección hay una vela sagrada y balas para el revolver, al lado del coche.

Bajad las escaleras hasta llegar de nuevo a la tienda de deportes, pero esta vez id por la puerta de enfrente. Bajad hasta llegar a la tienda de mascotas, bien guardada por fantasmas. Colocad el gato en la jaula abierta [49] y salid por la puerta contigua. Está todo al revés, pero de momento no podéis hacer nada salvo fijaros en el reloj.

Volved al ascensor, al comienzo de esta fase. Esta vez bajad al último piso. Si salís podéis coger una vela. Volved al ascensor y bajad por la escalerilla. Abríos paso por el pasillo de los tentáculos y haceos con la Bola de Billar. Subid por la escalerilla y recorred el pasillo para asistir a una reveladora escena entre Walter y... ¿Walter? Coged el botiquín y seguid por el pasillo para coger la Pelota de Volleyball de entre las cajas, además de un medallón. En la siguiente sala, bajad las escaleras y evitad las sillas de ruedas, para continuar hasta el bar.

Tras revisar la nota de la barra, colocad la bola de billar [50] junto a las demás. Para abrir la puerta necesitáis una combinación que encontraréis en vuestro apartamento. Volved a él por el agujero de al lado y mirad por la ventana. ▶▶

PUNTOS CLAVE

Las heridas de Eileen

EILEEN PUEDE SUFRIR MUCHO si no estáis atentos, y eso influye de forma negativa en el final del juego. Podéis usar velas sagradas para curarla: en una zona tranquila, utilizad un par de velas frente a ella.

51 LA TIENDA DE DEPORTES supone un dolor de cabeza: hay que volver a ella en dos ocasiones a lo largo de esta fase.

52 VISITE NUESTRO BAR A medida que os acerquéis al final, los enemigos os lo pondrán más difícil, como en el bar.

53

54

55

56

PUNTOS CLAVE

Monstruos colgantes

TRAS LA SECUENCIA FINAL, LEED LA NOTA: hay que acabar con los monstruos colgantes para poder salir de este nivel. En esta especie de combate especial no tardaréis en descubrir que sólo uno de ellos es vulnerable. El problema es que su ubicación es del todo aleatoria, así que usad un arma rápida, como el hacha, o la pistola, y atacad de modo indiscriminado a todos los "bichos": cuando golpeéis al correcto, los demás también sufrirán daño. Repetid el proceso a una distancia prudencial hasta vencerlos. ¡Y deprisa!

Tomad nota del número de teléfono de la valla publicitaria, y llamad al mismo. Un mensaje os indica que ese número no es válido, pero os da uno nuevo: apuntad las últimas cuatro cifras y volved al bar.

Antes de usar la clave tenéis que hacer un par de cosas: colocar la pelota de volley, ¡y recuperar a Eileen! Vuestra vecina os espera en el ascensor, así que reuníos con ella e id juntos a la habitación de la caja de pelotas. Tras colocar la pelota con las demás (51) se escucharán unas campanadas: las del reloj de la sala invertida. Llegad a ella a través de la tienda de mascotas y entrad por la puerta del reloj.

Precaución, pues os esperan cuatro gorilas y un perro: usad la pistola contra ellos. Coged la bebida nutritiva y seguid hasta llegar al pasillo donde visteis a Walter, y de él al bar. Cuidado con los gorilas (52) y con las sillas de ruedas. Utilizad la combinación para salir.

Coged el botiquín que hay al final y acabad con las avispas que rondan por la puerta. Tras la secuencia, leed la nota: A continuación os espera una especie de puzzle... ¿o son jefes finales? En cualquier caso, seguid las instrucciones del recuadro para superarlo, y así acceder al último escenario.Con el camino despejado accederéis a las escaleras en espiral. Recreaos con las vistas (como el Increíble Bebé Vibrador), porque es la última vez que las visitáis. Coged la nota y salid por la puerta del fondo.

12. Apartamentos (2 - Final)

Sí, estáis en casa, pero ya no hay una perspectiva en primera persona. Leed todas las notas (los libros del salón y los mensajes del dormitorio) y, tras la secuencia, coged la Piqueta de la Esperanza (ojo al nombrecito) y atravesad el nuevo agujero (53) para usarla en el muro que une el baño y el dormitorio. Vais a descubrir una de las mejores imágenes de toda la saga de «Silent Hill». Revisad "eso" y coged las Llaves. Volved por el agujero a vuestro apartamento y dirigíos a la que, hasta ahora, era la puerta de vuestra prisión: ¡es hora de abrirla!

Qué alivio se siente al ver esa escena, ¿verdad? Revisad el apartamento 301 para obtener un medallón sagrado, además de unas escaleras que conducen al 201... y a Walter, más letal que nunca. Huid al 202 para coger la última Espada (54) y salid por la grieta al 203. El Insecticida del suelo resulta eficaz contra fantasmas, y en el 204 os espera una bebida energética.

El pasillo contiguo del segundo piso es refugio de muchas enfermeras (55). En el apartamento 205 hay otra bebida, y el 206 tiene una vela sagrada. A través de un agujero llegáis al 207, donde hay balas para la pistola. Bajad las escaleras.

Otra bebida energética os espera en el 107, mientras que en la habitación 106 hay una ampolla y un botiquín. El 105 es el apartamento del Superintendente, que está cerrado por cinco cadenas similares a las que había en vuestra habitación. Salid a recepción, examinad el dibujo y dirigíos al ala opuesta.

Para quitar las cadenas del apartamento 105 hay que examinar seis cadáveres ahorcados (56). El primero está en una esquina. El segundo os aguarda en el 104, además de un botiquín y balas de pistola. Un tercer ahorcado se encuentra en el 103, y el cuarto se halla en la 102. El pasillo del 101 oculta el quinto ahorcado, y el último lo encontraréis al final del pasillo.

57 **MENUDO INQUILINO** Vaya "recuerdo" dejó Walter en la casa. Pero es la clave para su fin: mirad bajo sus pies.

58

59

Tras la secuencia en el pasillo, entrad en el apartamento 105, coged el Cordón Umbilical de la caja roja y sed testigos de nuevas revelaciones. Salid, fijaos en el dibujo del pasillo y regresad a vuestro apartamento, a través de las escaleras del 201 (recordad que se comunica con el 202 por un agujero). Si lo necesitáis, coged las balas y bebidas restantes de las habitaciones que hay de camino, aunque si tenéis un buen suministro es mejor evitar a los múltiples enemigos.

Atención, porque hay varias cosas que hacer en vuestro apartamento. Después deshaceos de cualquier objeto inútil. Vuestras opciones son el revolver y un par de balas de plata, o bien vuestro arma más contundente, además del cordón umbilical. Curaos ahora, pues no es necesario hacerlo en la batalla que os aguarda. Entrad por el hueco en la pared y bajad por **el agujero bajo el cadaver de Walter (57).**

Último combate

Habéis salvado partida, ¿verdad? Bien. En la sala roja, dejaos caer en el agujero. Walter os espera para que seáis testigos (y partícipes) de su terrible simetría. Un rápido vistazo os revela los elementos de este combate: Walter, que tratará de haceros daño a toda costa; un monstruo inerte; ocho estatuas con lanzas clavadas en ellas y... Eileen, **que camina recto hacia una máquina que será su destrucción (58)** a no ser que lo impidáis. Tenéis que actuar con mucha rapidez: corred hasta el monstruo y usad en él el cordón umbilical. A continuación (y siempre evitando a Walter), coged cuantas lanzas os permita vuestro inventario, arrancándolas de las estatuas. **Debéis clavar las ocho lanzas en el vientre de la bestia (59)** para que Walter sea vulnerable a vuestros ataques. Cuando lo hayáis hecho, "dadle" a Walter con todo. El revolver es una buena opción, junto a un arma potente. Debéis acabar con él antes de que Eileen se sumerja del todo en la sangre.

Si habéis protegido bien a Eileen, caminará más despacio. Si la habéis dejado a su suerte... mal asunto. En caso de triunfar sobre el mal, podréis asistir a una reveladora secuencia, además de ganar algo mucho más importante: libertad para Henry y su vecina, y la oportunidad de huir de Silent Hill.

LOS SECRETOS DE UNA SINIESTRA AVENTURA

Los Finales

HAY CUATRO FINALES DISTINTOS EN EL JUEGO, que dependen de dos factores clave: salvar a Eileen y limpiar vuestro apartamento de espíritus. Esa es la razón de que sea importante que Eileen no sufra daño, además de reservar las Velas Sagradas, que sirven tanto para practicar el exorcismo como para curar a Eileen... aunque no suele haber velas suficientes para ambas cosas. Estos son los requisitos

1. Huida: Eileen vive y el apartamento queda limpio de espiritus

2. Madre: Eileen vive pero el apartamento no es limpiado

3. Muerte de Eileen: el apartamento queda limpio de espíritus pero Eileen muere. El final más probable si no tenéis velas suficientes

4. 21 Sacramentos: Eileen muere y el apartamento no es limpiado

RANKING: Para obtener el mejor ranking en el juego tenéis que basaros en estos parámetros, que evaluan vuestra habilidad durante la partida

- Nivel alto de dificultad
- No salvar partida
- Matar 120 enemigos
- No continuar partida
- Encontrar las 52 notas

Cualquiera que no alcance estos porcentajes tendrá un ranking inferior al 100%, si bien puede ser superior si sobrepasáis alguna de las categorias

NUEVA ROPA PARA EILEEN: Conseguid uno de los finales buenos, comenzad una nueva partida y, cuando regreséis a los apartamentos, entrad en el apartamento de Eileen para conseguir un uniforme de enfermera. Llevadlo en el inventario cuando luchéis contra Walter y en una nueva partida Eileen llevará ese uniforme tan sexy

NUEVA ROPA PARA CYNTHIA: Si habéis conseguido el uniforme de Eileen y los cuatros finales (en la misma partida salvada), obtendréis nuevos "trapitos" para Cynthia, que no desmerecen a los de Eileen

SIERRA MECÁNICA: Tras completar el juego por primera vez, encontraréis esta clásica herramienta en el bosque. Ah, y resulta bastante inútil

METRALLETA PARA EILEEN: Para esto servía el ranking... Conseguid una puntuación superior al 90% y podréis coger este arma en la habitación 102. De este modo Eileen tendrá un arma en condiciones

MODO UN SOLO ARMA: Conseguid el ranking del 100%, pulsad Derecha al escoger nivel de dificultad y accederéis a este modo. En él tendréis que escoger vuestra única arma (además de la pistola, por suerte) la primera vez que visitéis el metro, donde veréis todas las armas alineadas

MODO TODAS LAS ARMAS: Por fin algo útil: conseguid un 100% en el modo "Un Solo Arma" y podréis llevar con vosotros todo el arsenal del juego. Además, cada vez que volváis al apartamento tendréis diez Bebidas Energéticas en la nevera y munición para la pistola en el cuarto de la lavadora. Un suministro continuo para el resto de la aventura

TELÉFONO ROJO

Yen te responde

¡Cómo se nota que habéis vuelto todos de vacaciones! Me he tirado todo el mes leyendo cartas como loco, y fijaos cómo me habéis dejado... Estoy para el arrastre, menos mal que mi hamaca y yo nos llevamos la mar de bien...

Los zombies se ponen al volante

@ Hola Yen, soy de Madrid y es la primera vez que escribo a vuestra excelente revista. Tengo una PlayStation 2 y una GBA, y quizá me acabe comprando una GameCube. Contéstame a estas preguntas, por favor:

■ ¿Qué personajes conocidos de la saga salen en «Resident Evil 4», además del propio Leon?

De momento no se conoce que vaya a salir ninguno, lo cual se explicaría por el hecho de que el argumento se va a desligar bastante de lo que conocíamos hasta ahora de esta saga.

■ ¿Cuándo saldrá el juego «Jak 3» en España?

En diciembre.

■ ¿Cómo será el «GTA» de GBA?

Tendrá gráficos en 2D con vista cenital, como en las primeras entregas de la época de PlayStation. ¡Mira en las Noticias!

JAK 3 Según explican los programadores, esta secuela está pensada como una aventura de acción con un universo de acciones y emociones muy diverso, que se disfruta mejor en solitario, y por eso no han pensado en incluir modo online.

■ ¿En «Gran Turismo 4» aparecerá la marca española SEAT?

Sí, y habrá 4 modelos disponibles: el Ibiza Cupra R, el León Cupra R '01, y dos modelos Concept (de los que no están en el mercado), el Formula Concept '99 y el Salsa Concept '00.

■ ¿Acabará la saga de «Resident Evil» con el cuarto capítulo? No cuento los episodios «Outbreak».

Eso es algo que todavía está por decidirse, pero yo apostaría a que en la próxima generación seguiremos teniendo raciones de «Resident Evil» para rato, aunque probablemente la saga seguirá tendiendo a innovar y probar nuevas fórmulas de juego.

Luis Barroso (Madrid)

¿La pregunta del mes?

El futuro de la saga «Silent Hill».

■ Hola Yen, estoy esperando impacientemente a comprar «Silent Hill 4», pero también me ha dejado intrigado que he oído en Internet que ya están preparando la quinta entrega. ¿Qué me puedes decir sobre ello?

Que es cierto, de hecho en una reciente entrevista con el productor de la saga, Akira Yamaoka, se habló por un lado de la futura película de «Silent Hill» que pronto empezará a rodarse, así como de los primeros detalles sobre ese futuro «Silent Hill 5». Según dijo Yamaoka, tienen pensado tomar un rumbo diferente en la saga, cambiando el estilo de juego, de forma que no sea sólo de terror, sino que mezclarán tensión y otros aspectos que lo renueven y lo hagan más interesante. Lo más probable es que salga ya en alguna de las consolas de próxima generación, pero todavía es pronto para saber cuándo.

José Rodríguez (e-mail)

A la búsqueda del Anillo Único

@ Hola Yen, mi nombre es Guillermo, y quería hacerte sólo dos pequeñas preguntas:

■ Tengo la trilogía de «El Señor de los Anillos» pero, ¿merece la pena que me compre la versión de «La Tercera Edad» para tener toda la saga al completo?

Seguro, porque además de tener un pinta estupenda, por primera vez será un juego de rol.

■ ¿Qué juego con modo para Internet merece la pena comprarse del catálogo de Xbox?

«Splinter Cell: Pandora Tomorrow», «Burnout 3: Takedown», «Rainbow Six 3: Black Arrow», «Top Spin», «Juiced»... En todos los géneros hay títulos buenos, que se hacen aún más atractivos cuando se juegan por Internet.

Guillermo González (e-mail)

Picando en todos los géneros

@ Hola Yen, soy un lector granadino de 19 años, que se compró la revista por primera vez hace 4 años, y ya que es la segunda vez que escribe, le gustaría que le respondieras:

■ ¿Están desarrollando el «World Rally Championship 4»?

Claro que sí. El juego llegará a finales de año, y traerá varias novedades sobre las que puedes leer en la sección de Preestrenos.

■ ¿Para cuándo estará aquí el próximo «Ace Combat 5»?

Escribe tus cartas o e-mails a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid. Indicando en el sobre: Teléfono Rojo
- telefonorojo.hobbyconsolas@hobbypress.com
- opinion.hobbyconsolas@hobbypress.com

ACE COMBAT 5 Esta nueva entrega de la popular saga de combates en el aire os ofrecerá 30 misiones a bordo de 50 aviones diferentes, y durante el juego podréis recorrer los más de 100 km cuadrados de mapeados con gráficos hiperreales.

Para principios del año que viene, y prepárate, porque va a ser la bomba en simulación aérea.

¿Tendrá los nombres reales de los jugadores el próximo «Pro Evolution Soccer 4»?

¡Sí! Es el primer año en el que han conseguido las licencias oficiales de las ligas más importantes, entre ellas la española, lo que les permitirá incluir nombres y equipaciones oficiales.

Y por último, ¿cómo va el shoot'em up «Killzone» para PS2?

Viento en popa, con fecha de salida en noviembre. De hecho, ya ha comenzado el habitual período de testeo de las primeras copias acabadas del juego.

Enris (Granada)

El mundo de la ciencia ficción

@ Hola Yen, me llamo Carlos, es la primera vez que te escribo, y me gustaría hacerte unas cuantas preguntas:

¿Sacarán alguna versión de «Matrix Revolutions» para GB Advance o GameCube?

Pues no lo sé, la verdad, porque a día de hoy se sigue sin saber nada del tema. Me extrañaría...

¿Cuánto puede costarme ahora el «Star Wars: Jedi Knight 2» para GameCube?

Uf, «Jedi Outcast» lleva tiempo descatalogado y tendrás que buscarlo de segunda mano.El precio depende de a quién lo compres.

¿Se sabe algo de algún «Golden Sun» para GameCube?

Pues corre el rumor de que ya está en fase desarrollo, pero aún no hay nada confirmado al 100%.

¿Qué juego crees tú que será mejor, «Need for Speed Underground 2», o «El Señor de los Anillos: La Tercera Edad»?

Pues la comparación es bastante extraña porque no tienen nada que ver, pero si te gustan ambos géneros por igual, apuesto a que «Need for Speed Underground 2» va a superar las expectativas de los amantes del "tuning".

¿Hay alguna posibilidad de controlar a Neo o a los Gemelos en «Enter The Matrix» para GC?

No, ni en GameCube ni en ninguna otra de las versiones.

Carlos Cebollada (e-mail)

« YA HA COMENZADO EL HABITUAL PERÍODO DE TESTEO DE LAS PRIMERAS COPIAS ACABADAS DE «KILLZONE» PARA PS2 »

Rumores con sabor a Nintendo

@ Hola Yen, me llamo Miguel, tengo una flamante GameCube, y quería que me dieras las respuestas a estas preguntas:

¿Es verdad que Microsoft va a comprar a Nintendo? ¿Entonces nos vamos a quedar sin las nuevas consolas de Nintendo?

Definitivamente, no; todo esto viene por unas declaraciones de Bill Gates en las que decía que, si le llamaran de Nintendo para venderle la empresa, él "se pondría corriendo al teléfono". Pero de ahí a que a Nintendo se le haya pasado por la cabeza hacerlo va todo un mundo.

¿Cuál es la fecha de salida de «Resident Evil 4», el nuevo «Legend of Zelda» y «Far Cry»?

PAINKILLER Este es el nombre del bestial shooter subjetivo que Virgin Play traerá a Xbox en noviembre, en el que nos enfrentaremos a vampiros y todo tipo de monstruos utilizando un espectacular arsenal.

El juego de terror de Capcom se espera para febrero más o menos, y «Far Cry» saldrá para marzo, mientras que la fecha de «Zelda» aún es una incógnita.

¿Saldrán los juegos «Painkiller», «Juiced», «Tekken 5» y «Driv3r» para mi consola?

«Painkiller» no, puesto que es exclusivo de Xbox; «Juiced» es una incógnita tras el cierre de Acclaim, pero no creo; «Tekken 5» segurísimo que no, y me temo que Atari tampoco está por la labor de hacer la conversión de «Driv3r». Vamos, que ninguno.

¿Sabes algo nuevo sobre N5?

No mucho, salvo que Satoru Iwata, de Nintendo, mencionó hace poco que están desarrollando un revolucionario concepto de la conectividad que se mostrará en el próximo E3, lo cual aparentemente hace referencia a su nueva consola. ¡Ya veremos!

Miguel Parcero (Asturias)

Esperando la llegada de «GTA»

@ Hola Yen, soy Miguel de Pamplona, te he escrito ya 4 veces y no me has contestado ninguna, espero tener suerte:

vuestra OPINIÓN

Las Obras Maestras, ni tocarlas

Adrian Lopez (A Coruña)

Quiero expresar en público mi opinión sobre el juego «MGS Twin Snakes». Vale, es un remake con nuevos gráficos del mejor juego de PSone, ¿pero a qué viene ese cambio de banda sonora? La música original era inmejorable, y este cambio le resta emoción en algunas escenas. ¿Y por qué tiene peores gráficos que «MGS 2» y se ralentiza a los tres soldados en pantalla, si GC es más potente que PS2? Sigo sin entender la falta de doblaje al castellano. Ya que lo único que hicieron los creadores fue coger los diálogos que ya estaban en la versión americana de PSone, sin gastarse pelas en actores de doblaje, ¿por qué no cogieron también los diálogos en castellano (también grabados) y los metieron en el juego tal y como hicieron en inglés? Y en algunas escenas de vídeo... ¿cómo decirlo? Se flipan un poco, y le restan realismo. Se nota que falta la mano de Kojima, que sólo lo supervisó, ya que si hubiera sido programador jefe les habría dado unas buenas collejas a todos los de Silicon Knights. Aún así, el juego está muy bien y tiene detalles que mejoran al original. Resumiendo: las joyas dejadlas como están y mejorad sólo los gráficos.

Yen: Es bueno ser crítico, aunque en algunos detalles me pareces un poco severo

vuestra OPINIÓN

Un poco de cuidado es suficiente

Elisabet Maregil (Alicante)

Hola Yen, en el número anterior leí a un chico que se quejaba diciendo que las PlayStation 2 estaban mal hechas y que las estaban construyendo con malos materiales, y que por eso a muchos se les rompe al poco tiempo de haberlas comprado. Bueno, pues yo no opino igual en absoluto, tengo mi PlayStation 2 desde hace más de dos años y a mí no me ha fallado nunca. Ah, y claro, no me vengáis con la típica excusa de que "eso es por que no la usas", porque yo, que soy una chica, como muchos de vosotros casi siempre estoy enganchada a ella un montón de horas, así que mejor no os quejéis. Mirad, lo único que tenéis que hacer para que funcione bien es ponerle algún trapo o algo por encima para que esté tapada cuando no la utilicéis, y que así no le entre polvo, pasar de vez en cuando el disco limpiador, limpiar los discos, apagarla correctamente (tal y como está bien explicado en el librito de instrucciones, cosa que casi nadie hace ya que no se molestan en leerlo), eso es importante por que se pueden cargar la bandeja. Bueno, ésta es sólo mi opinión, pero a ver si los que tanto se quejan se aplican y la cuidan, que la pobre no tiene a nadie.

Yen: En nuestra redacción, las consolas están encendidas casi todo el día, y aunque alguna ha dado algún que otro problema, normalmente aguantan bien

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

■ **¿Podrías decirme que canciones saldrán en el esperadísimo «GTA San Andreas»? Porque tengo entendido que saldrían canciones de Eminem y de Justin Timberlake... Dime que no, porque si no, no me compro el juego .**

Rockstar ha dicho que no desvelará todos los grupos que darán forma a la banda sonora de «San Andreas», pero sí que sabemos que en el juego escucharemos temas de Radiohead y bandas del estilo que pegaron fuerte en los 90. ¡Y además también volverán algunas emisoras de radio de anteriores «GTA»!

■ **Siguiendo con la saga «GTA», ¿saldrá alguno para PSP?**

Buena pregunta. Puede que sí...

■ **¿«PC Fútbol 2005» saldrá para Xbox, o no es más que una tontería que he escuchado?**

¡Ojalá! Pero no, de momento esta mítica saga sólo vuelve al mundo de los ordenadores.

■ **¿Hay algún nuevo «Medal of Honor», «Manhunt» o «Max Payne» para PlayStation 2?**

Está en desarrollo un «Medal of Honor» para las tres consolas que tiene una pinta impresionante. De los otros dos no hay ninguna noticia, de momento.

Beisti (e-mail)

La carta interminable

@ **¿Qué tal Yen? Os sigo desde el número 68 y soy un fiel lector poseedor de muchas consolas, entre ellas una GameCube y una GB Advance. Espero que me contestes. Bueno, al grano:**

■ **Me encantó el «Shining Force III» de Saturn, ¿me recomiendas el de GB Advance o me lanzo a por el «Final Fantasy Tactics»?**

Es un juego excelente, más genuino para los amantes de los RPG, aunque yo tengo una predilección personal por los «Final Fantasy». ¡Tú verás qué haces!

■ **¿El «Street Fighter Alpha 3» de Game Boy Advance es tan completo como el de PSone?**

No sólo eso, sino que incluso tiene algunas pequeñas novedades y mejoras. ¡Es una de las mejores conversiones que he visto!

■ **¿«Sonic Advance 3» o «Yoshi´s Island», con cuál me quedo?**

«Sonic» tiene el atractivo de ser un juego totalmente nuevo, y no una conversión, pero por otro lado, «Yoshi» tiene la magia de Miyamoto en las venas... Creo que yo me quedaría con el segundo.

« LA BSO DE «GTA: SAN ANDREAS» VA A ESTAR FORMADA POR GRUPOS QUE PEGARON FUERTE EN LOS ´90, COMO "RADIOHEAD" »

POWER STONE 2 Esta innovadora saga de juegos de lucha metía a los luchadores en unos escenarios muy amplios y con gran libertad para moverse, y podían cogerse ítems y hacer ataques con varios objetos.

■ **Pese a los datos ofrecidos por Sony, ¿será PSP capaz de igualar a PS2? ¿No te parece que, a priori, es muy superior a Nintendo DS, más similar a Nintendo 64?**

Dejando aparte el lío que me has montado con la pregunta... lo cierto es que las especificaciones técnicas de PSP son inferiores a las de PS2, pero Yamauchi, el responsable de la saga «Gran Turismo», ha dicho que piensa hacer una conversión de «GT4» para PSP idéntica a la de PS2. Y sí, será superior a Nintendo DS.

STREET FIGHTER ALPHA 3 UPPER La calidad de esta versión, quizá la mejor de la historia de toda la saga «Street Fighter», es espectacular.

■ **¿Tendrá esta última funciones de PDA, o la pantalla táctil será sólo para usar con los juegos?**

En principio sólo se usará para los juegos, y quizá para las nuevas opciones de conectividad que prepara Nintendo.

■ **¿Algún «Resident» a la vista para una de estas dos portátiles?**

No, por ahora...

■ **¿Saldrán en Player's Choice juegos como «Mario Kart DD» o «F-Zero GX»?**

Desde luego, lo más probable es que lo hagan durante el próximo período navideño.

■ **¿Es posible que salga más adelante «Burnout 3» en GameCube? Como no lo creo, ¿me recomiendas «Burnout 2» o «Need for Speed Underground 2»?**

En cuanto salga, te recomiendo el último que mencionas.

■ **¿Murió la saga «Power Stone» con Dreamcast, o hay algún proyecto para alguna consola?**

Hubo un proyecto de una entrega para PS2, pero fue cancelada y ahora mismo no hay nada.

■ **Por último, ¿que ha sido del popular grupo Psygnosis?**

Estos ingleses, que comenzaron a trabajar en 1.984 y se hicieron famosos por juegos de PC como «Lemmings» y otros de PS como «F-1», «Wipeout» o «Destruction Derby», fueron compra-

dos primero por Eidos y luego por Sony, y quedaron absorbidos por el grupo 989 Studios allá por el año 2.000. Desde entonces, ningún juego ha llevado su sello.
Víctor Romero (e-mail)

SONIC ADVANCE 3 Los amantes del erizo azul de Sega pueden disfrutar de su personaje favorito con esta nueva entrega de la saga en GBA, aunque su espíritu ha cambiado desde sus tiempos de Mega Drive...

Próximos a la nueva generación

@ **Hola Yen, soy poseedor de una flamante PlayStation 2 y me gustaría que me aclarases unas cuantas dudas que tengo:**

« LAS CIFRAS TEÓRICAS DE PSP SON INFERIORES A LAS DE PS2, PERO CON TIEMPO SUS JUEGOS QUIZÁ LOGREN UNA CALIDAD SIMILAR »

■ **¿Saben ya a ciencia cierta si el «Ninja Gaiden» y «Resident Evil 4» saldrán en mi consola?**

Los programadores juran y perjuran que no saldrán, pero...

■ **¿Se sabe algo nuevo sobre PS3, como cuántos puertos para los mandos tendrá, o si dejarán el mando actual intacto?**

Un rumor, que puede que al final no incluya el disco duro de serie, sino como un extra.

■ **Decían que la batería de PSP duraría dos horas mientras se están viendo pelis, ¿es eso cierto?**

Eso parece; por lo visto, la reproducción de películas exige un mayor consumo de energía, y las 10 horas de juego se quedan en lo justo para ver películas.
Jorge Salguero (Granada)

Interesado en las serpientes

@ **¡Hola Yen! Después de decirte que eres el mejor, que sois la revista número 1 del mun-**

STAR OCEAN TILL THE END OF TIME Este mismo mes llega a nuestro país la primera entrega de esta popular saga de rol realizada por Square, que lleva ya unos cuantos añitos pegando fuerte en Japón. Lo malo es que viene en inglés...

VUESTRAS CARTAS

Resolvemos tus dudas y nos hacemos eco de tus opiniones

vuestra OPINIÓN

¿Juegos demasiado difíciles?

Carlos Serrano (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Personalmente, como supongo que hacen muchas otras personas, cada vez que yo me compro un juego, lo suelo poner en el nivel más difícil, con la intención de que me dure lo más posible, porque tener que pagar 60€ no es poco dinero, ni mucho menos. Pero últimamente he observado que para los programadores el subir la dificultad es sinónimo de hacer que un juego resulte practicamente injugable, y que al final acabas por querer abandonarlo o cambiarlo por cualquier otro. Por poner un ejemplo, sobre todo quiero quejarme por los señores de EA y la dificultad que han puesto a algunos juegos, como por ejemplo el «007 Nightfire». Deseo terminármelo en el modo difícil, pero de verdad que es desesperante, y eso por no hablar de su saga «Need for Speed» y la total imposibilidad de sacarle ventaja a la máquina. ¿Por qué no ponen más niveles y bajan un poco la dificultad? Pero no, ellos van a lo fácil a la hora de ajustar la dificultad. ¡Señores, basta ya de programar juegos injustamente difíciles!

Yen: Tu estrategia no está mal, pero ¿no has pensado en jugar en modo normal a esos juegos que parecen tan complicados?

RESIDENT EVIL: APOCALYPSE Ya está muy cercano el estreno en nuestro país de la segunda parte de la película de "Resident Evil", en la que volveremos a ver en acción a Milla Jovovich, así como a otros personajes conocidos del juego.

do y todo el peloteo clásico, me gustaría que me respondieses a unas cuantas preguntas:

■ **¿Para cuándo «Metal Gear Solid 3»? ¿Se sabe algo específico sobre el argumento?**

Pues mira, según las últimas noticias de Konami, el título saldrá en USA en otoño, en Japón justo después, en diciembre, y en Europa se calcula que marzo será el mes elegido. Respecto a la historia, Hideo Kojima se ha negado a confirmar nada, pero todo parece indicar que Solid Snake (o alguien que se le parece mucho...) será infiltrado en una jungla de un lugar de Europa del Este allá por los años 60, en un tiempo en que la Guerra Fría estaba en pleno apogeo.

«SNAKE SERÁ INFILTRADO EN UNA JUNGLA DE ALGÚN LUGAR DE EUROPA DEL ESTE ALLÁ POR LOS AÑOS 60, EN PLENA GUERRA FRÍA»

■ **¿«Metal Gear Solid 2 Substance» saldrá en Platinum?**

De momento, no hay noticias al respecto, pero es posible.

■ **Me encantan los RPG de Square, y en especial los «Final Fantasy» de PlayStation. ¿Con cuál te quedarías tú, con «Star Ocean» o con «.Hack»?**

Probablemente con «Star Ocean: Till the End of Time», que tiene un estilo más clásico y conocido para los fans de Square.

■ **¿Si comprara «Resident Evil Outbreak» en versión NTSC podría jugar online con él?**

Lo primero es que necesitarías una consola NTSC, pero aparte de eso no vas a poder seleccionar por ti mismo el servidor necesario. Por no hablar del enorme retardo que sufrirías al conectarte con un servidor tan lejano...

■ **¿«Resident Evil 0» y «Silent Hill 4» tienen selector de 60 hz?**

Sí, en ambos casos.

■ **¿El juego «Naruto RPG» de GBA llegará a España?**

Pues qué quieres que te diga, por ahora no. Y es una pena...

Guillem Calpe (e-mail)

Acción en la pantalla grande

@ **Hola Yen, me llamo Marcos y es la primera vez que te escribo, me gustaría que me resolvieras estas preguntas:**

■ **He leído por Internet que han comprado los derechos de «Soul Calibur» a Namco para hacer una película. ¿Es cierto?**

¿Sabes quién es el actor Sammo Hung, ése chino de la serie de TV "Martial Law"? Pues en su página web se asegura que él será quien dirija en persona esta película, aunque no hay más datos ni posibles fechas de estreno.

■ **¿Habrá un «Soul Calibur 3»? ¿Para qué consola?**

Los chicos de Namco dicen que todavía no lo han decidido, pero yo apuesto a que sí.

■ **Cambiando de tema, ¿cuándo se estrenará en España la segunda parte de «Resident Evil»?**

¡El 5 de noviembre!

■ **Y aparte de «Resident Evil 4», ¿habrá más capítulos de esta saga en GameCube?**

¡Mira que sois pesados! Todavía no se sabe, colegas.

■ **¿Llegará a GameCube el juego «Dragon Ball Z Budokai 3»?**

Pues la verdad es que actualmente no sale en la lista de lanzamientos de Atari, así que...

Marcos Antonio López (e-mail)

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD El mes que viene podréis comprobar cómo ha quedado esta nueva entrega de la saga, que da un vuelco al estilo de acción de las tres anteriores.

PRO EVOLUTION SOCCER 4 Este genial simulador de Konami, que por primera vez llegará a Xbox (y en esta versión incluirá juego online), dará un nuevo paso adelante en lograr el realismo total. ¡Ahora, hasta los trajes se irán manchando!

Con un ojo en el calendario

@ Hola Yen, me llamo Álvaro y soy fan vuestro desde hace poco, pero seguro que por mucho tiempo... Tengo unas cuantas preguntas que hacerte, y si me las contestas me ayudarás mucho a aclararme de cara a final de año:

■ ¿Me puedes dar las fechas de salida aproximadas de «Silent Hill 4», «Kingdom Hearts 2», «ESDLA: La Tercera Edad», «Devil May Cry 3» y «FF XII»?

«Silent Hill 4» sale ya, como habrás podido ver. «Kingdom Hearts 2» no verá la luz hasta primavera; «La Tercera Edad» tiene como fecha el 7 de noviembre, mientras que los dos últimos no saldrán hasta bien entrado el año que viene.

■ ¿Se sabe si «Final Fantasy: Advent Children» saldrá en España?

Lo veo difícil por el momento, aunque no descarto que cuando PSP esté en el mercado Square Enix nos reserve una sorpresa.

■ ¿Tendrá por fin un modo online el «NBA Live 2005», o habrá que esperar un año más?

Sí, ya lo confirmé el mes pasado en estas páginas.

■ ¿Cuándo llegará a España la película de «Silent Hill»?

Lo único que se sabe es que el proyecto está en marcha desde finales del año pasado.

Álvaro Maldonado (e-mail)

Carta directa a la escuadra

@ ¡Buenas, genio de las videoconsolas! ¿Qué tal las vacaciones? Aquí un lector de 19 años muy bien bronceado que quiere hacerte unas preguntillas muy fáciles para ti, pero que ahora mismo a mí no me dejan dormir:

■ ¿El «Pro Evolution Soccer 4» ha evolucionado mucho respecto al anterior en lo que se refiere a los comentaristas?

Pues mira, por lo que he podido ver hasta ahora en la versión doblada al castellano, Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano le ponen más ganas que los anteriores.

■ Dijisteis que el sistema de lanzamiento de las faltas había cambiado. ¿En qué aspectos?

Los lanzamientos de falta han sido rediseñados, pero la gran novedad en este aspecto será la implementación de los tiros libres indirectos. ¡Estrategias a balón parado al canto!

■ Con lo asumido que tengo vuestro reportaje de «FIFA 2005», y esperando para ver la demo de este juego, ¿crees que va a ser el juego de fútbol perfecto?

Como habrás visto en nuestro análisis y comprobado en la demo que te hemos regalado, sus mejoras a nivel jugable han sido notables. Ahora su simulación puede competir con la de «Pro». Ahora, tanto como perfecto...

vuestra OPINIÓN

Molesto con el «FF X-2»

"Alumno 07" (e-mail)

Hay un juego al que le habéis dado más propaganda de la que merece: «FFX-2». La música no se adapta bien a los escenarios, hay pocas CGs, y las batallas pierden su encanto. Cuando jugaba a «FFX» disfrutaba de las batallas, podía analizar a mi enemigo, prepararme, mirar qué debería hacer, etc. Ahora me aparece un enemigo que no sé cuándo va a atacar, no sé si tengo tiempo para un ataque o si debo golpear sin parar. Y otra cosa es que no puedo fijarme en mi enemigo; no sé contra quién he luchado hasta que está muerto, no hay tiempo para mirarlo. Y es que no me hace gracia luchar contra un jefe con el que no voy a volver a luchar más, y no ver su tamaño, el color, cuántas patas tiene o qué ataques hace. ¡No me puedo fijar en sus nombres porque me pueden atacar! Aunque lo que más me ha disgustado es la historia... En «FFX» se te descubría poco a poco, y de vez en cuando te sorprendían, pero lo de ahora es escuchar cuentos, porque está bien que haya algunos minijuegos, pero no que todo el juego sea sólo eso.

Yen: Tío, ten en cuenta que a algunos no les importan tanto los enemigos y las batallas.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK Por primera vez, los escenarios del juego estarán ambientados en una ciudad específica (Nueva York), lo que unido a otras novedades le dará un aire más novedoso a esta saga.

¿Tendrá opción de juego online el «Pro Evolucion 4»?

En su versión de Xbox, sí.

Enrikke (e-mail)

A tortas con su consola

@ ¡Qué pasa, Yen! Soy David, de Torre del Mar, tengo una PS2, una PSone, una DC, una GBC y una GB Advance, y te he escrito ya tres veces sin éxito, espero que me contestes esta vez:

¿En el esperado «GTA San Andreas» tendremos que estar dando de comer a nuestro protagonista constantemente? Porque sería desesperante, la verdad.

No es que haya que comer todo el rato (porque se pondría gordo rápidamente), pero si quieres que Carl esté fuerte, deberás hacerlo de vez en cuando.

¿Hay alguna posibilidad de que «Fable» salga en PlayStation 2?

¿«Fable»? ¿Te refieres al juego programado por Microsoft? ¿Tú qué crees, "cacho perro"?

¿Qué juego te ha gustado más: «Def Jam: Fight for New York», o «Mortal Kombat: Deception»?

De momento, y aunque por ahora no es más que una impresión, creo que va a molar más el «Mortal», ya que incorporará más novedades a su clásico estilo de lucha en plan salvaje.

Y ya para acabar, ¿saldrá «Metal Gear: Twin Snakes» para PlayStation 2?

Me temo que no.

David Sánchez (e-mail)

Un consolero un poco despistado

@ ¡Hola Yen! Soy Rober de Madrid, y tengo una PlayStation 2. Hecha ya la presentación, me gustaría que me aclarases las siguientes cuestiones:

Me encantan los juegos de samurais y ninjas, tengo los dos «Onimusha», y los «Tenchu», y estoy contento. ¿Va a salir algo con tanta acción y del estilo del «Ninja Gaiden», pero en PS2?

Pues no, pero me sorprende que digas que tienes los dos «Onimusha»... ¿Es que no tienes todavía el tercero? ¡Pero si es el mejor de todos, ve a por él!

¿Va a salir algún gran bombazo de coches totalmente reales y variados (además del "tuning")?

Colega, ¿me estás vacilando? Aparte de «Need for Speed Underground 2», que va a ser la caña y sale el mes que viene, ya queda muy poquito para echarle el guante el verdadero bombazo: «Gran Turismo 4».

¿En «GTA: San Andreas» va a haber gran variedad de coches?

¡Por supuesto! Tendrás tanta variedad como en los anteriores, con vehículos de todo tipo.

¿Cuál va a ser el precio de salida de PSP, 250 ó 300€?

GTA SAN ANDREAS Todos estamos deseando ver salir esta secuela, que no sólo contará con un montón de vehículos, sino con novedades como el que el protagonista pueda comer, cortarse el pelo... ¡y más!

Ahora mismo es imposible afinar tanto, pero el precio andará entre esas dos cifras que dices.

Roberto (Madrid)

¡A mí, que me den secuelas!

@ Hola chicos, somos Raúl y Tete, de Ciudad Real. Enhorabuena por esta "pedazo" de revista, sois los "number one". Queríamos hacer unas preguntas:

¿Habrá una segunda parte de «Mafia»? ¿Para cuándo?

No, que yo sepa.

¿Sacarán algún día una secuela del juego «Obscure»?

Pues ojalá lo hicieran, porque el juego molaba un rato, pero a

> « EN «GTA» NO ES QUE HAYA QUE COMER TODO EL RATO, PORQUE CARL SE PONDRÍA MUY GORDO, PERO HABRÁ QUE HACERLO A VECES »

ONIMUSHA 3 Este juego de acción protagonizado por un samurái y por un occidental muy conocido (al que el actor Jean Reno le ha prestado su cara) es la mejor de las 3 partes que han salido de esta genial saga.

OléMovil.com
BLOCKS 1272
SOLITAIRE 1013
TRAGACOCOS 1410
JUEGOS
BMW 1 Series Challenge 1552
SPACE ROCKS 1266
ENVÍA GO Código JUEGO AL 5959
Ej: Envía GO 1272 al 5959 para jugar a toda pantalla al BLOCKS.
BLOCK BREAKER 1091
Buscaminax 1542
2004 REAL FOOTBALL 1090
También al: 806 52 62 11
POLIFONICAS TOP 20
84680 Dragostea din tei
84826 Dale don dale
84760 Obsesion
82652 Fiesta Pagana
84428 Asturias
84930 Del pita del
84822 Opa opa
82935 Noches de bohemia
84744 Malo
84267 Buleria
84519 Left outside alone
84720 Lola
84068 Du hast
80093 Equador
84203 Dos gardenias
80239 Final Countdown
84226 Cafe del mar
84520 Oye el boom
84920 Pastillas de freno
80726 No woman no cry
806 52 62 44
HIMNOS
82172 Barcelona
84446 Cara al sol
83188 Real Madrid
83808 H. de España
84489 Els segadors
84094 H. Republicano
83258 Sevilla F.C.
82190 Betis
82123 Athletic Bilbao
82124 Atletico Madrid
84490 Asturias patria Q.
84436 100 Real Madrid
TECHNO-DANCE
80056 Insomnia
83814 Satisfaction
84201 Voglio vederti D.
83228 Samba Adagio
84776 Stripped
80067 Belissima
80642 Enjoy the silence
84605 Shin chan dance
POP/ROCK
80277 Nothing else matters
84779 Mariacaipirinha
80111 Sweet Child of Mine
84252 Hey ya
83655 Thunders truck
80298 Master of Puppets
80293 Its my life
80062 In The End
DISC CÓDIGO POLIFÓNICA O SONIDO REAL 5959
Ej: Envía DISC 84267 al 5959 para escuchar "Buleria" en tu móvil.
NACIONALES
83849 Molinos de viento
82886 Ni más, ni menos
84426 Abre tu mente
82380 Dame Veneno
84216 La costa del silencio
84731 La vida al reves
84833 Bambu bambu
84090 Tengo
84734 Insoportable
84432 Fuente de energia
84852 Duele el amor
84532 Ya nada volvera a ser...
84500 Te quise tanto
84642 Angel malherido
84531 La chica de la habita...
CINE - TV
84440 Señor de los anillos
80017 Mision Imposible
80025 Los Simpsons
84067 El Exorcista
83883 Fraggle Rock
84064 Star Wars
80143 La Pantera rosa
80131 Buffy Cazavampiros
80096 Pulp Fiction
80044 Rocky
84937 Kill Bill
80125 Mortal Kombat
84207 El Padrino
84724 El bueno, el malo...
84759 Gladiator
SONIDOS REALES
PEDO ¡Espeluznante! Sólo le falta el olor!
INFIERNO Thriller, la famosa carcajada
RISA Carcajada... Para mearse de risa.
WESTERN ¡Cuidado! ...Atacan los indios!
PITA Del pita del (Anuncio Coca-Cola)
ORGASMO Esta chica lo esta pasando muy bien
TARZAN Grito de tarzan, igual que en la peli.
TELEFONO Como en casa de tu abuela.
POLICIA Todos se sentiran como en N.Y....
Ej: Envía DISC TARZAN al 5959... ¡y gritará de verdad cuando te llamen!
IMITACIONES DE FAMOSOS
"COGE EL TELEFONO..." "DICHO POR:
TORRENTE ¿Te lo vas a creer???
DINIO No te volverás a confundir...
PAPUCHI Eso sí que es rarrrrro
PUJOL ¡Espeluznante!
BORIS Histérico como siempre
TAMARA Más "tamaresco" que nunca
POCHOLO De locura... ¡A tope!
Ej: Envía DISC BORIS al 5959 y la voz de Boris te avisará cuando te llamen
CHIQUITO DE LA CALZADA
EN VIVO
GRIJANDER
DOLORES
FUEGO
AVANTI
ATAQUE
COPITA
GUARDIACIVIL
EN TU MÓVIL!
Ej: Envía DISC FUEGO al 5959 y te ... ¿asustará? Chiquito cada vez que te llamen.
FOTO DEL MES 36497
38879
38880
36325
37489
39074
39259
39055
39079
39917
37808
38858
36213
39255
39262
39256
36648
37795
39727
39132
36329
39082
Envía VEO Código FOTO O ANIMACION Al 5959
Ej: Envía VEO 36213 al 5959 y tendrás al CHE en tu móvil.
También al: 806 52 62 33
39063
39081
39918
40046
39921
41057
40048
39728
39059
39925
38876
39923
41045
LAS 69 POSTURAS ¡ANIMADAS EN TU MÓVIL!
Kamasutra
ENVIA VEO Nº de Postura del 01 al 69 AL 5959
Ej: Envía VEO 03 al 5959 para recibir la postura animada.
ELSA Y TOM TE ENSEÑARÁN TODO EL ARTE DEL AMOR
39735
35937
39740
39739
40044
40050
45037
41077
40053
40052
39025
40057
39065
39071
41064
39078
ESPECIAL GARFIELD
Garfield © Paws - Mobibase
FOTOS
39968
39973
39975
39972
Ej: envía VEO 39973 al 5959 y tendrás al GARFIELD en tu móvil.
ANIMACIONES
MISSYOU
BUENIN
JUGUETON
SURFISTA
Ej: envía VEO BUENIN al 5959 y se moverá Garfield en tu móvil.

día de hoy esto es algo que no puede asegurarse del todo.

¿Existirá «Primal 2»?

Fíjate, que yo creo que es el menos probable de los tres que me has preguntado.

¿Nos podrías recomendar algunos juegos para dos usuarios en cooperativo para PlayStation 2?

Probablemente el que más mole sea «El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey»... aunque creo que también podría llamarse "cooperativo" el jugar con un colega en el mismo equipo a «FIFA 2005» o al inminente «Pro Evolution Soccer 4», por supuesto.

Raúl y Tete (Ciudad Real)

Dudas de la nueva generación

@ Hola Yen, soy un chaval que posee una flamante PS2, y necesito que me respondas a unas pocas preguntas urgentes:

¿Me podrías resumir los datos que se conocen sobre PS3?

Poca cosa... que usará el chip "cell" de IBM, 256MB de memoria XDR RAM de última generación, los nuevos discos Blue Ray, que aún no es seguro que incorpore disco duro... y poco más.

En Internet leí hace poco que iban a usar los discos "Blue Ray" para PS3. ¿Es un rumor?

No, eso es cierto.

Me he enterado de que van a hacer un juego de «Kill Bill». ¿Es cierto, o es un rumor más?

Se dice que la compañía Black Label compró los derechos hace un par de años, pero de momento no han mostrado nada.

¿El «Burnout» que se está preparando para PSP será una nueva versión de «Burnout 3», o será completamente nuevo?

Sony dijo que no quería hacer ninguna conversión directa de juegos de 128 bits para PSP.

¿Se sabe la fecha de salida de «FF VII Advent Children»?

No.

¿Hay alguna posibilidad de que «Las Crónicas de Riddick» salga para PlayStation 2?

Sí, la conversión está en marcha.

Pedro José López (e-mail)

> «PS3 USARÁ EL CHIP "CELL" DE IBM, TENDRÁ 256 MB DE MEMORIA XDR RAM...PERO PUEDE QUE NO LLEVE DISCO DURO, AL MENOS DE SERIE»

WANDA Y COLOSSUS Este es el nombre oficial que Sony ha dado al juego que están desarrollando los creadores de «ICO», aquella preciosa aventura que sorprendió por su originalidad hace unos años. Su estética será muy parecida.

FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN Ya solo quedan unas pocas semanas para que salga esta esperadísima película en Japón, y por ahora no hay ninguna noticia de que vaya a hacerlo en nuestro país.

Noticias frescas desde Japón

@ Hola Yen, te he escrito unas cuantas veces, y ya me has contestado una, así que vamos a ver si conseguimos la segunda:

¿Hay alguna posibilidad de que «Resident Evil 4» salga en PS2?

Yo sigo sin cerrar la puerta a ello, tú hazme caso, aunque en estos momentos nadie a dicho nada de manera oficial.

¿Se sabe algo de la fecha en la que saldrá a la venta el «Ico 2»?

Te cuento lo último, porque hay noticias frescas: en el Tokyo Game Show se va a presentar «Wanda y Colossus», que es el juego que están desarrollando los creadores de «ICO». Así que no será una secuela, sino un juego nuevo. Aún está en fase temprana de desarrollo y no saldrá hasta bien entrado el 2005.

¿Hay noticias sobre algún nuevo DVD con canciones para «Singstar»? ¿Podrían sacar una nueva entrega en la que se descargaran canciones de Internet?

Lo que está en ciernes es una nueva entrega del juego, llamada «Singstar Party», que traerá 30 canciones nuevas y más modos, pero de momento no se ha dicho nada sobre esa opción de actualización por Internet. Aunque, la verdad, es muy buena idea.

¿Hay algún juego de karts para PlayStation 2, al estilo de «Mario Kart Double Dash!!», pero de mayor calidad y diversión que el «Crash Nitro Kart»?

Vale que «Crash» no es tan genial como «Mario Kart», pero sin duda es el mejor de PS2.

Jorge Ordoñez (León)

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas son ciertas:

@ EL CUÑADO DE UN AMIGO ME CONTÓ DE QUE SI PONES UN JUEGO CUALQUIERA DE PS3 EN LA CONSOLA PS2, PUEDES GRABAR EL JUEGO EN EL DISCO DURO Y ASÍ NO HACE FALTA COMPRARLO. ES UNA TROLA, ¿NO?

Yen: La solución es muy sencilla: coge tu PS3 y haz la prueba. ¡Así lo sabrás igual que él!

@ ¿SABES SI EN «GTA SAN ANDREAS» SE PODRÁ ENTRAR EN LOS HOTELES Y PEGARTE UNA BUENA SIESTA?

Yen: Pues no sé, pero seguro que no hay nada tan entretenido como ver a tu personaje roncar...

@ YEN, ME HAN DICHO QUE DREAMCAST SIGUE VENDIENDO MÁS QUE EL RESTO DE CONSOLAS EN JAPÓN. ¿ES CIERTO?

Yen: Sí, sigue vendiendo más que el resto de consolas... que hace tiempo que no venden.

@ ¿ME PODRÍAS DECIR ALGUNAS COSAS GRACIOSAS QUE SE PUEDAN HACER CON «MGS 2», POR FAVOR?

Yen: Puedes coger el disco y usarlo como posavasos, o jugar a lanzamiento de disco...

@ ¿ES VERDAD QUE EL STAND VERTICAL DE PS2 HACE QUE EL VENTILADOR CORTE ALGUNOS CABLES?

Yen: Desde luego, y si no tienes cuidado, se caen

los cimientos de tu casa y os cargáis al perro de tu vecina, la de abajo.

@ TENGO EL «OBSCURE» PERO NO ME CARGA. ¿ME PUEDES DAR ALGÚN TRUCO?

Yen: ¿...para pasártelo, o para que cargue?

MUCHO MÁS QUE

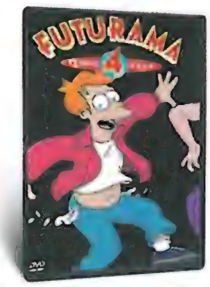
ESTRENOS
DVD

Star Wars: La Trilogía

- Género Ciencia Ficción
- Protagonistas Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher...
- Directores George Lucas y otros
- Precio 54,95 € (9.143 ptas)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: La épica aventura de Luke, Leia, Han Solo y compañía es la trilogía más famosa de la historia de la ciencia ficción, y aquí tenéis las pelis reunidas mejor aspecto que nunca.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1 EX DTS y THX, DVD de 4 horas con La Trilogía, Espada Láser, Personajes, El Legado, Episodio III, Trailers, Videojuegos, ¡y más!



Futurama 4ª Temporada

- Género Dibujos animados
- Protagonistas Fry, Bender...
- Directores Peter Avanzino, Susie Dietter
- Precio 41,99 € (6.987 ptas)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: La divertida serie ideada por Matt Groening (el de "Los Simpson") llega ya a su cuarta temporada en DVD. En él podréis disfrutar de 4 discos que incluyen 18 hilarantes episodios, entre ellos los populares "El porqué de Fry", "Donde ningún fan ha llegado antes", o "Amor y naves espaciales".
EXTRAS DVD: Sonido Dolby Surround, 13 Escenas Eliminadas, Animáticas, Clip "Amor y Naves Espaciales", Modelos 3D, Cómo dibujar personajes, 4 trailers...

Océanos de Fuego

- Género Aventuras
- Protagonistas Viggo Mortensen, Z. Robinson y Omar Sharif
- Director Joe Johnston
- Precio 20,85 € (3.469 ptas)
- También en VHS 11,99 € (1.995 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★

ARGUMENTO: En 1890, Frank Hopkins, el mejor cowboy de la historia del Oeste, fue invitado por un jeque a participar en una legendaria carrera a caballo de 3.000 km. atravesando el desierto de Arabia. La carrera se convertirá en una épica aventura en la que tendrá que competir no sólo contra la naturaleza, sino también contra los esfuerzos del jeque por evitar a toda costa que termine.
EXTRAS DVD: Sonido DTS 5.1 y "Arena y Celuloide" (ver. original subtitulada).

MÚSICA

Moloko

Este dúo británico, muy conocido desde que sacó la canción "Sing it Back", ha lanzado un nuevo DVD musical de 110 minutos con sonido en calidad 5.1 llamado "11.000 Clicks". En él recogen toda la gira en directo de su último álbum de música techno-electrónica, "Statues".

Compañía BMG ■ Precio 22 € (3.660 ptas.)

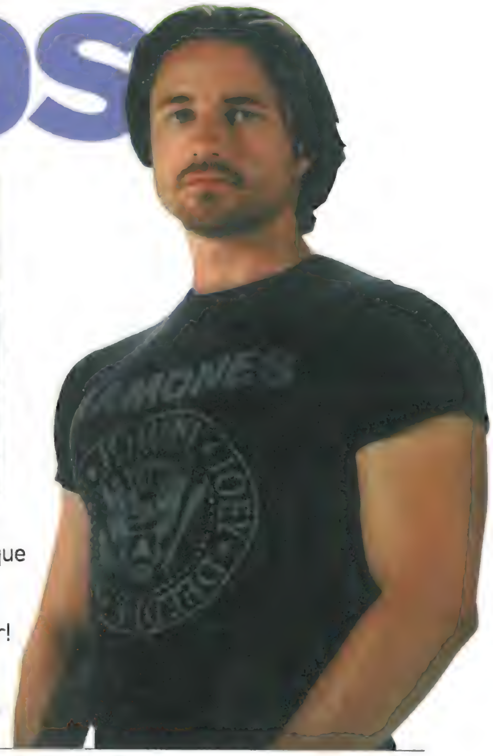
LIBROS

Yo, Robot

La sorprendente pelicula de ciencia ficción protagonizada por Will Smith está basada en esta novela original del popular escritor Isaac Asimov, que nos adentra en el mundo de la robótica y del comportamiento humano.

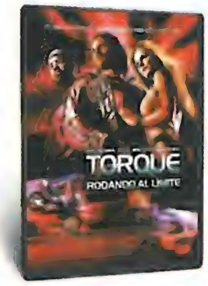
Editorial Edhasa ■ Precio 8,95 € (1.489 ptas)

VIDEOJUEGOS



ESTRENOS

DVD



Torque

- Género **Acción**
- Protagonistas **Martin Henderson, Ice Cube, Monet Mazur...**
- Director **Joseph Kahn**
- Precio **24 €** (3.993 ptas)
- También en VHS **14,95 €** (2.487 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★

ARGUMENTO: Si os gustaron "A todo gas" y "xXx", echadle un vistazo a esta trepidante película en la que las motos son protagonistas. Cary es un motorista perseguido por una banda rival, por el FBI, y por el líder de otra banda... ¡y sólo tiene su moto para huir!
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Animación sobre las Carreras, La Animación del tren, Vídeo Musical "Lean Low", Trailer de Televisión y Comentarios.

Karate Kid La Trilogía

- Género **Aventuras**
- Protagonistas **Ralph Macchio, Pat Moria, Elisabeth Sue...**
- Director **John G. Avildsen**
- Precio **29,99 €** (4.990 ptas)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★

ARGUMENTO: Una de las trilogías más famosas en el mundo de las aventuras juveniles de los años 80 llega en una Edición Especial que reúne sus tres entregas en un solo pack. Aquí tenéis la historia de un chaval que pasa de ser un adolescente inseguro a convertirse en todo un hombre gracias a la ayuda y las enseñanzas de karate del Sr. Miyagi.
EXTRAS DVD: Sonido Dolby Surround, Trailer de cine, Juegos interactivos, Documental y Contenido DVD-ROM.

Big Fish

- Género **Drama**
- Protagonistas **Ewan McGregor, Albert Finney, Jessica Lange...**
- Director **Tim Burton**
- Precio **20,98 €** (3.491 ptas)
- También en VHS **12,95 €** (2.155 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★

ARGUMENTO: El popular Tim Burton, experto en dirigir películas mágicas de ambiente oscuro, nos cuenta la vida de Edward Bloom, un hombre capaz de contar historias que fascinan a quienes las oyen. Pero su hijo está muy intrigado por descubrir qué parte de lo que él cuenta es imaginario y qué parte real.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, "Los Matices más Sutiles", "Padres e Hijos", "Amos en el Circo", "Edward Bloom de Cerca", "Tim Burton: Cuentacuentos", y más.

CINE

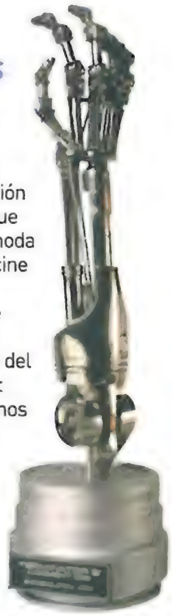
Hellboy

Siguiendo la moda de los héroes del cómic que se pasan a la pantalla grande nos llega esta historia protagonizada por un superhéroe de lo más atípico: proviene del infierno, y reúne en sí mismo todos los defectos imaginables. Eso sí, el mundo estará en sus manos.

- Productora **Sony Pictures**
- [illegible] **1 de octubre**

IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



▶ BUENA MANO PARA LAS RÉPLICAS

Pese a que ya hace más de 10 años que se estrenó la película, "Terminator 2 " sigue siendo objeto de culto por parte de los aficionados al mejor cine de acción y ciencia ficción. Y más ahora, que la saga se a vuelto a poner de moda por la secuela que vimos en el cine y por el juego que llega a PS2. Todo esto viene a cuento porque Sideshow Toys se ha decidido a comercializar una mega-réplica del brazo "endoesqueleto" del robot Terminator. Y aunque su precio nos parece un tanto desorbitado, lo cierto es que sería una pasado tenerlo en la estantería, ¿no?

Más información en: www.sideshowtoys.com
Precio: 499 € (83.027 ptas.)

EL HOMBRE "ARAÑA"... Y SUS ESTATUAS DECORAN ▶

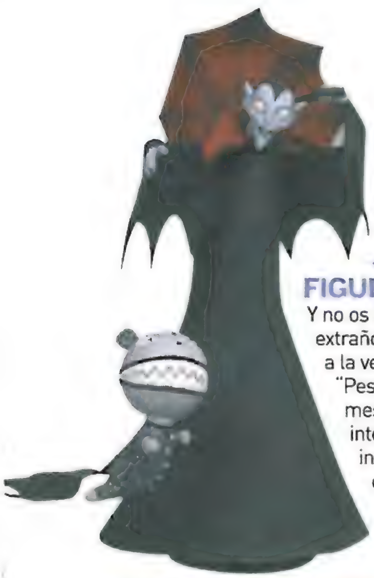
Los artistas de Studio Oxmox no paran de realizar modelos a tamaño natural de los personajes más populares del mundo de los cómics y los videojuegos. Su último trabajo ha sido esta alucinante figura de 1,85 m de altura del juego «Spider-Man 2», realizado por encargo de Activision para fardar en sus oficinas. Ni que decir tiene que su prohibitivo precio hace que estas figuras no se pongan a la venta para el público en general.

Lo encontrarás en: www.studiooxmox.com
Precio: No está disponible.

◀ INVITA A VENIR A CASA A LA MUJER GATO

La bellísima actriz Halle Berry no sólo nos ha dejado alucinados con sus escultural figura y sus movimientos en la peli "Catwoman", sino también con esta nueva figura que ha fabricado la empresa DC Direct y que podéis adquirir en las tiendas especializadas habituales. Es una edición limitada a 1.250 unidades, mide 19 cm. y viene en postura de ataque, con un pequeño set decorativo y un látigo en la mano. Si vuestro bolsillo os lo permite, ¿podréis resistiros a sus encantos felinos?

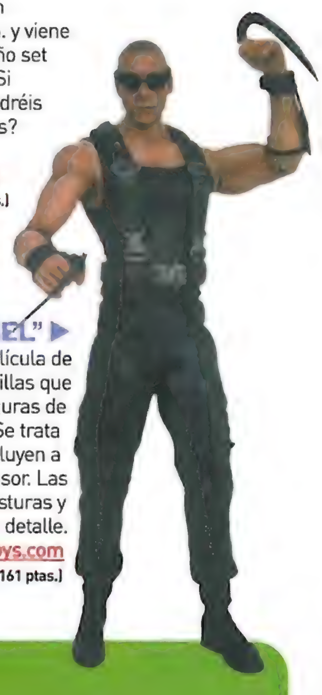
Lo encontrarás en: www.planetacomic.com
Precio: 210 € (34.941 ptas.)



◀ CÓMPRATE ESTAS FIGURAS ANTES DE NAVIDAD

Y no os lo decimos porque a finales de año vaya a pasar nada extraño, sino porque este nuevo set de figuras que ha salido a la venta está basado en la popular película de Tim Burton "Pesadilla antes de Navidad", que tendrá en los próximos meses una versión en videojuego para consolas. Si estáis interesados en adquirirlas, que sepáis que la colección incluye personajes como Jack, Sally o el Vampiro, y están articuladas para colocarlas en varias posturas.

Lo encontrarás en: www.forbiddenplanetstore.com
Precio: 20,29 € (3.376 ptas.)



FIGURAS CON MOTOR "DIESEL" ▶

"Las Crónicas de Riddick", la nueva película de Vin Diesel, ha pegado tan fuerte en las taquillas que rápidamente han aparecido las primeras figuras de acción que representan a sus personajes. Se trata de un set de modelos de 15 cm. que incluyen a Riddick, Lord Marshal, Kyra, Vaako y Lensor. Las podéis colocar en una amplia gama de posturas y por supuesto tienen un elevado nivel de detalle.

Lo encontrarás en: www.sotatoys.com
Precio: 12,99 € (2.161 ptas.)

MANGA PARA OTAKUS

Black Lagoon

Black Lagoon es un agente a sueldo muy eficaz, capaz de enfrentarse a los cárteles de la droga y hacer misiones infiltrado en mafias. A lo largo de los distintos tomos de esta serie le encargarán misiones tan difíciles como interesantes de leer.

Lo encontrarás en: Norma Editorial
Precio: 9 € (1.497 ptas)

Kanon

El joven compositor Tendo conoce a una chica llamada Kanon en un viaje a Mongolia, y allí descubre su genial talento para el violín. Por ello decide llevársela a Japón... pero el amor que ella empezará a sentir lo complicará todo.

Lo encontraras en: Norma Editorial
Precio: 8 € (1.331 ptas)

RESERVALOS Y ALEGRA TU MOVIL
Te REGALAMOS este pack exclusivo*
Cargador de Emergencia Para Móviles
Cinta Sujetamovil
11/04
Nuestras Tiendas
CARTAGENA
CABRA
LOGROÑO
GUADALAJARA
AZUQUECA DE HENARES
CORDOBA
PRIEGO DE CORDOBA
MALAGA
CASABLANCA
Próxima Apertura en Cáceres
EL TORCAL
FRANJU
ALHAURIN DE LA TORRE
ARROYO DE LA MIEL
VÉLEZ-MÁLAGA (Axarquía)
ESTEPONA
FUENTE DE LA TORRE
COIN
ANTEQUERA
ALHAURIN EL GRANDE
ARROYO DE LA MIEL
DIVERTIENDA DIABLITO II
Sólo lo necesitas a él, para comprar sin moverte de casa
www.divertienda.com

JUEGOS PARA MÓVILES

Este mes recuperamos dos clásicos como «Gauntlet» y «Actraiser» aunque, bien pensado, ¿qué hay más clásico que las Olimpiadas? Y si lo que os mola es saltaros todas las reglas, probad «True Crime».

EL JUEGO DEL MES

■ precio: 3 € (500 ptas.) ■ compañía: TKO
■ género: ACCIÓN ■ dónde descargarlo: http://live.vodafone.es/

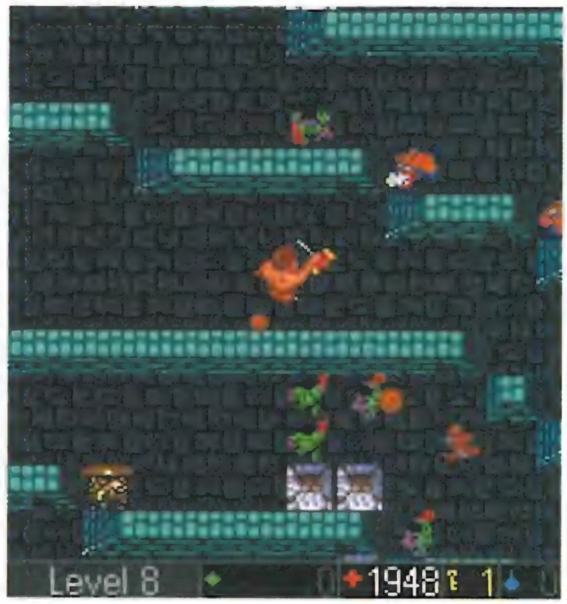
■ MÓVILES COMPATIBLES
NOKIA 3200, 3650, 6220, 6230, 6600, SAGEM MyV65, MOTOROLA V525, V600, SHARP GX10, GX20, GX30.

1

2

1. LOS PERSONAJES a elegir son cuatro: un guerrero, un arquero, un mago y una amazona. Cada uno utiliza un arma diferente, pero por lo demás el juego no cambia nada.

2. LOS ESCENARIOS son totalmente laberínticos, y están repletos de tesoros y, cómo no, de todo tipo de monstruos dispuestos a cazarnos.



DERECHITOS A LAS MAZMORRAS

GAUNTLET

Hay espadas, hay magos, hay monstruos... Pero no, no es ningún rey el que retorna, sino un clásico de los videojuegos.

LOS JUGADORES MÁS "TALLUDITOS" seguro que recordarán un juego de Spectrum en el que un grupo de héroes se internaba en unas mazmorras repletas de enemigos hasta el techo. Se llamaba «Gauntlet», y ahora ha vuelto en una versión para móvil que recupera todo el sabor de aquel clásico, incluyendo por supuesto su perspectiva aérea. Y es que gráficamente se parece tanto a aquel juego original, que a más de uno se le van a saltar las lágrimas de nostalgia cuando eche la primera partida.

TENEMOS CUATRO PERSONAJES A ELEGIR: un guerrero, un mago, una amazona y un arquero. La dinámica es la misma con todos ellos, pues lo único que cambia son los proyectiles que lanzan, desde las hachas del guerrero hasta las flechas del arquero. Nuestro principal objetivo es encontrar la salida de sus innumerables mazmorras, haciendo frente a ejércitos de espectros, brujos y demás criaturas infernales. Así que ya os podéis imaginar de qué va esto: de aporrear el botón de disparo hasta que quede despejado el camino. Su principal defecto es que puede acabar resultando repetitivo, aunque si lo que pretendían era recuperar el original en toda su esencia, lo han clavado.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	82
SONIDO	79
DURACIÓN	90
DIVERSIÓN	80

Valoración: Si tuviese modo multijugador sería idéntico al original, con sus cosas buenas, como los combates multitudinarios, y sus cosas malas, como lo reiterativo de su desarrollo.

PUNTUACIÓN FINAL 81

■ precio: 3 € (500 ptas.) ■ compañía: SQUARE ENIX
■ género: ACCIÓN ■ dónde descargarlo: http://live.vodafone.es/

■ MÓVILES COMPATIBLES NOKIA 3200, 6220, 6230, SHARP GX10, GX10i, GX20, GX30, MOTOROLA V525, V600, SAMSUNG Z105

LOS JEFAZOS nos harán sudar la gota gorda hasta descubrir su punto débil.

PODEMOS SALTAR para atacar a los enemigos desde el aire. ¡Allá vamos!

EL PODER DEL ACERO
ACTRAISER

Para enfrentarse a una plaga de monstruos no hace falta ninguna excusa. Sólo una espada y un móvil multimedia.

SQUARE SE ADENTRA EN EL JAVA con el "remake" de todo un clásico de SNES. En este beat'em up de scroll horizontal nos las vemos con todo tipo de criaturas con la única ayuda de nuestro pedazo de espada. La pena es que la variedad de ataques es mínima y que el control no es del todo preciso, pero al menos es vistoso gráficamente y sobre todo los combates contra los jefes finales resultan bastante espectaculares.

valoración El juego es vistoso y bastante fiel al original, pero su escasez de golpes hace que el desarrollo sea un tanto monótono. **78**

■ precio: 3 € (500 ptas.) ■ compañía: EBRAIN ■ género: DEPORTIVO
■ dónde desc.: www.movistar.com/emocion/juegos -- http://live.vodafone.es

■ MÓVILES COMPATIBLES NOKIA 3100, 3510, 3650, 6100, 6600, 6610, 6820, 7210, 7250, 7650, MOTOROLA V300, V525, V600, SIEMENS S55, M55, SL55, MC60 (MOVISTAR) // NOKIA 3200, 6220, 6230, 6600, 7610, 7650, SHARP GX10, MOTOROLA V525, V600 (VODAFONE)

LOS 110 METROS VALLAS nos exigen coordinar el ritmo de carrera y el salto.

EL TIRO CON ARCO depende de nuestra precisión a la hora de centrar el cursor.

DE VUELTA AL OLIMPO
ATENAS CHALLENGE

Todos flipamos con las 19 medallas de los españoles en Atenas, pero como todo es mejorable, vamos a intentarlo nosotros.

EL VERANO ESTUVO MOVIDITO con las Olimpiadas, y ahora nos sentimos algo vacíos. Menos mal que este juego nos permite revivir 5 pruebas olímpicas: 100 metros lisos, 110 metros vallas, jabalina, peso y tiro con arco. La dinámica es muy similar en todas, y consiste en lucir nuestros reflejos pulsando el botón justo cuando la barra de energía llegue al máximo, como en «Gasol AllStars». Eso sí, gráficamente no está nada mal.

valoración Su desarrollo es demasiado simple y algo corto, pero al menos es "resultón" gráficamente e invita a superar nuestros récords. **73**

■ precio: 3 € (500 ptas.) ■ compañía: MFORMA
■ género: ACCIÓN ■ dónde desc.: www.movistar.com/emocion/juegos

■ MÓVILES COMPATIBLES NOKIA 3100, 3510, 6100, 6600, 6610, 6820, 7210, 7250, 7650, MOTOROLA V300, V525, V600

PODEMOS APEARNOS del coche y pegar tiros contra todo el que se mueva.

LAS PERSECUCIONES son la parte más emocionante del juego. ¡Ya lo tenemos!

LA CALLE ES VUESTRA
TRUE CRIME

¿Hay algo peor que la mafia rusa o la china? Sí, las dos cosas juntas, sobre todo si eres un poli y tienes que plantarles cara.

PATRULLAR CON NICK KANG es todo un peligro, porque en cuanto ve a un tipo con pinta sospechosa se lanza a por él. Menos mal que contamos con su "buga" y su pistola para perseguir coches, detener mafiosos o limpiar una zona de maleantes. Y lo bueno es que eso podemos hacerlo al volante (conduciendo como locos) o a pie (pegando tiros), aunque al juego le falta en todo momento algo de intensidad. No es ninguna joya, pero sí diferente.

valoración Es discreto gráficamente y quizá un pelín soso, pero la posibilidad de "pillar" cualquier coche puede hacerlo interesante. **80**

ENVÍA TUS DUDAS
Si tienes dudas sobre móviles escribe a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid. Indicando en el sobre: Planeta móvil
- movil.hobbyconsolas@hobbypress.com

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Java, cámara, ¡acción!

Estoy dudando entre el Nokia 7650 y el 6600, ¿cuál tiene mejor calidad de imagen para fotos y vídeo?

Ambos cuentan con una excelente cámara VGA de 640x480 pixels, pero deberías decantarte por el 6600 por varias razones: pantalla de 65.536 colores (4.096 en el 7650), grabación de vídeo y "streaming" incluídos (en el 7650 hay que descargarlos)... Además, el 7650 lo han descatalogado y quizá no te sea fácil encontrarlo, mientras que el 6600 ha bajado mucho de precio en los últimos meses.
Francisco López Díez

¿Qué juegos me puedo bajar para el LG 7100?

Mucho nos tememos que el catálogo para este modelo es bastante escaso, así que tendrás que conformarte con «Rayman Bowling» y «Prince of Persia: Harem Adv.» en **www.gameloft.com**. En **www.juegosjava.com** tienes otros dos títulos, aunque puede que «Cannons» o «Penalty Shootout» no te llamen la atención.
Amador Martín Domínguez

LISTAS

Nuestros favoritos

1. 2004 Real Football
2. André Agassi Tennis
3. Rainbow Six 3
4. Tomb Raider: El Códice de Osiris
5. Moto GP 2
6. Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo
7. Tomb Raider: El Elixir de la Vida
8. Rayman 3
9. Splinter Cell: Pandora Tomorrow
10. Spiderman

Vuelve la Champions, vuelve la Liga... Qué mejor momento para disfrutar del mejor fútbol en nuestro móvil, con un juego que nos invita a convertirnos en la mejor selección del planeta. Y además acaba de salir una versión del juego con clubes.

Los más descargados

Datos cedidos por GAMELOFT

1. Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo
2. Splinter Cell
3. Rayman 3
4. Siberian Strike: Episode I
5. Prince of Persia: Harem Adventures
6. Speed Devils
7. XIII
8. Rayman Bowling
9. Block Breaker Deluxe
10. Nightmare Creatures

No le basta con tener un juego en la lista de los títulos más descargados, así que se ha propuesto popularizar los bolos en nuestro país. Aquí lo más importante es tener buen pulso y puntería, pero si os mola el personaje, probad «Rayman 3».

Los móviles recomendados por HC

NOTICIAS MÓVILES

PLAYNOW

¿Las pasáis canutas cuando queréis descargar una melodía para vuestro móvil? Pues gracias a este sistema ideado por Sony-Ericsson eso se ha acabado, pues nos permite acceder a la lista de tonos disponibles en un tiempo récord y hasta escucharlos antes de decidirnos por uno de ellos.

SONY-ERICSSON K500I

Estamos ante un nuevo móvil orientado desde el principio al entretenimiento, gracias a sus posibilidades tanto visuales como sonoras. Sus juegos en 3D pueden alcanzar un potencial enorme, sobre todo al disfrutarlos en su pedazo de pantalla de 1,9 pulgadas y 65.000 colores. Además, jugar es más cómodo que nunca, gracias a su joystick de 5 posiciones, y sus 12 MB de memoria nos permiten almacenar muchos más juegos que en otros terminales. Su precio rondará los 250 euros, pero es todo un lujazo de móvil.

TOP SPIN

Los usuarios de Movistar ya pueden pelotear con los grandes ases de la raqueta, gracias a la versión móvil que Jamdat ha hecho de este simulador de Xbox. Podemos jugar en diferentes superficies, como cemento o hierba, y vernos las caras con tenistas de la talla de Hewitt, Grosjean o Martina Hingis, con sus nombres reales.

SQUARE Y VODAFONE

Gracias al acuerdo entre estas dos compañías, los usuarios de Vodafone podrán disfrutar en adelante de varios juegos Java de los creadores de «Final Fantasy». Como avance, ya están disponibles algunos títulos como «Aleste» o «Actraiser». El primero es un shooter a bordo de una nave espacial y el segundo, lo comentamos este mes. Otro proyecto en marcha es una versión del «Drakengard» de PS2

SAMSUNG V450

Es el primer móvil de Samsung diseñado especialmente para los juegos en 3D. Gracias a sus altavoces duales podemos sumergirnos mucho más en cada partida, y el original diseño de su teclado nos permite jugar más cómodamente. El teléfono incluye tres juegos de serie (aunque podemos descargarnos más a través del Samsung Fun Club), y nos permite escuchar nuestros MP3 favoritos y guardar más de 2 horas de imágenes.

MIGHT 'N MAGIC

Los chicos de Gameloft están preparando un nuevo lanzamiento para nuestros móviles. En esta ocasión se trata de un título de aventuras en el que encarnaremos a un guerrero llamado Ewan, con el fin de evitar la destrucción del mundo de Erathia. Hechizos, combates contra peligrosos monstruos y unos escenarios de lo más colorista serán los ingredientes de este RPG.

HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

CADENA DE OCIO
VIDEO - MANIA
Empresa lider en el sector del Video y Vending
...especialistas en Videojuegos, DVD, VHS, Cyber-Cafes
a que esperas para tu tienda ocio 24 horas!
EN ESPAÑA PORTUGAL ANDORRA ITALIA FRANCIA GRAN BRETAÑA GRECIA ETC.
DISTRIBUIDOR AUTOMATICO
Sin canon de entrada
Exclusividad de zona
DVD, VHS y Videojuegos
24 h
149,95 €
59,95 €
56,00 €
59,95 €
59,00 €
57,95 €
59,95 €
59,95 €
56,95 €
59,95 €
59,95 €
59,95 €
62,95 €
99,95 €
59,00 €
56,95 €
59,95 €
29,95 €
59,95 €
59,00 €
56,95 €
59,00 €
56,95 €
59,00 €
NINTENDO GAME CUBE
DISTRIBUIDOR AUTOMATICO DE ZUMO DE NARANJA
DISTRIBUIDOR AUTOMATICO DE SANDWICH Y PORCIONES DE PIZZA CALIENTES
+ DE 700 TIENDAS
149,00 €
56,95 €
56,00 €
Consultar
56,95 €
56,95 €
66,00 €
56,95 €
46,95 €
56,95 €
62,95 €
XBOX
infórmate
TELF.
FAX
199,00 €
44,95 €
44,95 €
44,95 €
33,95 €
44,95 €
44,95 €
44,95 €
44,95 €
44,95 €
N-GAGE NOKIA
PC CD-ROM
44,95 €
46,95 €
39,95 €
44,95 €
PlayStation
14,95 €
14,95 €
39,95 €
49,95 €
GAMEBOY ADVANCED TM
ACERCATE Y ALQUILA LAS 24 HORAS TODOS LOS ESTRENOS EN TU TIENDA
VIDEO - MANIA
CONSIGUE
COPYPLAY
La primera
CD COPIADORA
Por Monedas
COPYPLAY CD
DE CD A CD
AUDIO Y DATOS
COPYPLAY VINILO
Informese
TELF.: 96 369 82 62
600 034 573

¡Os damos todas las claves del juego!

La aventura más esperada del año va a tener el tratamiento que se merece en nuestro próximo número. Porque antes de mezclaros con las bandas callejeras del juego conviene que sepáis cómo las gastan, qué diferencias hay entre las 3 ciudades, qué posibilidades tiene Carl Johnson... ¡Así seréis los amos de las calles!

■ Y de regalo...

Suplemento especial con la GUÍA COMPLETA de

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD

36 páginas con todos los secretos del juego de rol que nos devuelve al universo de "El Señor de los Anillos". ¡La ayuda imprescindible para llegar al final de la aventura!

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

HOBBY PRESS

DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
JEFE DE SECCIÓN: David Martínez
REDACTOR: Sergio Martín

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
MAQUETADORA: Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Roberto Ajenjo, Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Miguel Ángel Sánchez, Ricardo del Olmo, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera, Jose Manuel Martínez.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
JEFES DE PUBLICIDAD: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17. 28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 806 01 55 55 Fax: 902 54 01 01

Distribución: DISPAÑA.
C/ Orense, 12-14. 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 12/2004

ARGENTINA. Representante en Argentina: EDILOGO
Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A.
Leonor de la Corte, 6005 - Quinta Normal.
C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo.
03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

U.S SPECIAL FORCES IN VIETNAM
VIETCONG
PURPLE HAZE
Auténtica banda sonora de los 60 con Iggy Pop and the Stooges, Deep Purple, The Standells y muchos más...
19 misiones en la campaña para un sólo jugador - ¡17 de las mejores de la versión de PC y 2 nuevas exclusivas para consola!
Dirige un escuadrón de élite de las fuerzas especiales con la máxima estrategia táctica.
Utiliza todo lo necesario para ganar el control del territorio enemigo - reúne inteligencia y planea un ataque aéreo.
¡Comienza una rápida lucha como soldado americano o vietnamita y salta directo a la zona desmilitarizada!
WWW.GATHERING.COM/VIETCONG
18+
www.pegi.info
PlayStation 2
PROXIMAMENTE
illusion softworks
PTERODON
PC CD-ROM
YA A LA VENTA
COYOTE
GATHERING
© 2002-2004 Illusion Softworks a.s. Vietcong, Illusion Softworks y el logo de Illusion Softworks son marcas registradas de Illusion Softworks a.s. Pterodon y el logo de Pterodon son marcas registradas de Pterodon a.s. Gathering of Developers, el logo de Gathering of Developers, Take-Two Interactive Software y el logo de Take-Two son marcas y/o marcas registradas de Take-Two Interactive Software. Coyote Console, Coyote Developments y los logos de Coyote son marcas registradas de Coyote Developments Ltd. Desarrollado por Coyote Console en asociación con Illusion Softworks y Pterodon. Publicado por Gathering of Developers. y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Utiliza Bink Video. © 1997-2004 por RAD Game Tools, Inc. RenderWare es una marca registrada de Canon Inc. Todas las marcas son propiedad de sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados.